

du Race

Sega

oster
fer !

le mag des consoles

Joypad

N° 65 • 32 FRANCS

J U I N 1 9 9 7

la totale!

Starfox 64

Zelda 64

hallucinant !

TOBAL 2

PlayStation

Formula
One 2

PLAYSTATION

SYGN0 met le turbo!

l'intérieur de ce magazine : 25 francs de réduction

Exclusif !

Mission
Impossible

L'événement
Nintendo 64

V-RALLY

6 PAGES
DE TEST

**RAPID
RACER**

La bombe
nautique





SUJET: LIFEFORCE TENHA a JOEY.
SIGNE PARTICULIER: ULTRA-VIOLENT.

ENVIRONNEMENT: LE PREMIER VRAI MULTI-
NIVEAUX 3D.

MISSION: 28 NIVEAUX COMPRENANT
DES PUZZLES ET DES ELEMENTS
DE STRATEGIES.

ARMEMENT: SG-26. ARME POLYMORPHE
AUTOMATIQUE A RECHARGE MULTIPLES

ATTENTION CET HOMME EST DANGEREUX

TOUT ABUS PEUT GRAVEMENT NUIRE A LA SANTE
DE VOTRE CONSOLE !

ORDONNANCE GOUVERNEMENTALE DU 30 MAI 1996
ARMEMENT POLYMORPHE SG-26

LIFEFORCE
TEEN

COU

Duke Nukem 3D, un Doom-like épatant bientôt sur Saturn.



Sega développeur PlayStation?

Sera-t-il possible de jouer à 2, voire en réseau, à Warcraft 2 et Duke Nukem 3D?

Tout d'abord, sache que Warcraft 2 est aujourd'hui uniquement prévu pour PlayStation. La Saturn ne semble en effet pas avoir la cote auprès de tous les développeurs. Toutefois, comme tu pourras le lire dans les pages qui suivent, les développeurs de la version PlayStation de Warcraft 2 sont en train de cogiter pour inclure un mode link. Quant à Duke Nukem, la version Saturn devrait faire appel au Net link (l'extension Internet disponible uniquement aux Etats-Unis à l'heure

L'an 2000 est proche ! De nouvelles consoles arriveront et tombent du ciel, des jeux hallucinants débarqueront en flots rugissants dans vos salons ! La Communauté Joypad, élevée au Sega Rally et au Tekken 2, vous le dit : vos économies vont souffrir en cette fin de millénaire ! Messianiques et consciencieux, nous répondons à vos multiples interrogations mais attention : pour véritablement saisir le sens mystique de nos réponses, la position du lotus et la méditation sont de rigueur. Et dire qu'on pensait que le mot eschatologique avait un rapport avec des choses beurk.

actuelle). On devrait ainsi pouvoir y jouer à deux, voire plus, simultanément. Quant à la version PlayStation, rien ne nous permet de dire aujourd'hui qu'elle se jouera en link.

Est-il vrai que la licence Duke Nukem 3D a été achetée par Sega et que l'on ne verra donc pas débarquer le jeu sur PlayStation?

Comme nous l'indiquons ci-dessus, faux ! Duke Nukem est aussi actuellement en développement pour PlayStation et N64 du côté de chez GT Interactive. La version Saturn semble toutefois la plus avancée. Hail to the King, baby !

Sega va-t-il développer sur PlayStation pour raison financière?
Mr. Sun

Il faut se rendre à l'évidence : avec le savoir-faire de Sega dans le développement de hits, il y aurait de l'argent à se faire sur PlayStation. Imaginez un Virtua Fighter 2 (ou 3) PlayStation. Quel carton ! Pourtant malgré des rumeurs

insistantes, rien de concret ne fait état de la volonté de Sega de s'essayer aux développements PlayStation. Sega reste fidèle à sa console Saturn dont il est le premier développeur. Il est vrai que de nombreux éditeurs ne proposent plus ou très peu de titres Saturn (Namco, Konami, BMG Interactive, Ocean, Infogrames...). Cela n'empêche aucunement la Saturn de posséder des hits comme Fighters Megamix ou encore Virtua Cop 2. Reste maintenant à savoir quelle politique adoptera le groupe Sega-Bandai. Lancer une autre console de jeu révolutionnaire (d'où les rumeurs d'une certaine Black Belt)? Ou laisser tomber le "hard" pour s'investir corps et âmes dans le développement de softs et ainsi, pourquoi pas, profiter du parc installé de consoles PlayStation (au détriment de la Saturn, cela va sans dire)? Wait and see... Quoi qu'il en soit, pour jouer aux jeux de Sega, pas de mystère, il faut une Saturn... ou un PC, puisque Sega exploite cette nouvelle veine.

rent. Deux chips, un coca, Indépendance Day en tête et hop ! Une N64 ! La grande classe. D'après Howard Lincoln, grand manitou de chez Nintendo US, il y aurait actuellement 2,5 millions de machines vendues aux States. Et comme - ce n'est un secret pour personne - on est optimiste chez Nintendo, le père Lincoln compte bien avoir un parc de 6 millions de machines aux States d'ici mars 98. Bravo, on l'applaudit bien fort ! Cumulé aux ventes japonaises, cela nous donnerait aujourd'hui près de 5 millions de N64 vendues dans le monde. A Sega Land, on parlait en janvier dernier de 8 millions de Saturn vendues dans le monde, dont 1,6 millions en Amérique du nord, chez ces mêmes p'tits ricains fêrus d'Indépendance Day et de chips. En France, de source Sega, on compte plus de 200 000 Saturn vendues, chiffre qui, avec la récente baisse de prix pratiquée par Sega, pourrait bien grimper. "Ah, ça ira, ça ira, ça ira..."

Chez Sony enfin, on annonce des ventes mondiales de l'ordre de 13,5 millions de consoles, dont 4 millions pour l'Amérique du Nord (USA + Canada). À l'heure actuelle en France, Sony aurait dépassé les 700 000 ventes de PlayStation. Comme quoi, on n'est pas omni-bulé par le camembert ! Y'en a qui vont rouler en Porsche Boxster... Enfin, notez que de source TRST, il s'est vendu au mois de mars 97 aux Etats-Unis près de 227 000 N64 (62 % des ventes), pour 107 000 PlayStation (29 %) et 32 000 Saturn (9 %). Y sont forts, ces ricains. Toujours pour parler pourcentages, dans un article paru le 5 mars dernier dans La Tribune Desfossés, on pouvait lire que "la PlayStation représente aujourd'hui 50 % du marché mondial des consoles 32 bits et plus, Sega 32,3 % et Nintendo

Des chiffres et des consoles

Combien de consoles Saturn, PlayStation et N64 ont été vendues?

Arno Wahler

Début mai, le très sérieux hebdomadaire CTW (édition du 5 mai 97) annonçait 75 000 N64 vendues en Grande Bretagne. Un bien joli chiffre, qui nous fait dire que la version européenne, aujourd'hui vendue en France au prix de 1 990 francs, prouve qu'une console peut se vendre même s'il n'y a pas beaucoup de jeux (6 titres actuellement !).



Virtua Fighter ne sera probablement jamais développé sur PlayStation.

COURRIER

Pas de censure sur la version française de FF VII.



FF 7 censuré ?

Notre version bien à nous de FF VII sera-t-elle censurée ?

Slash

No, no, no... Pas de censure prévue sur Final 7. Travestissement ou scène de pipi-room, tout y sera. Cela dit, Sony se heurte actuellement à d'autres problèmes, d'ordre technique. Le passage du 60 au 50 Mhz ne se fait pas sans problème et la traduction en français est difficile. Bref, on attend toujours le jeu dans la langue de Rabelais pour le mois de décembre prochain. Espérons qu'il n'y ait pas d'ici là de nouveaux rebondissements dans l'affaire.

Un nouveau système de notation

Le meilleur mag' des consoles que je lis depuis ses débuts a bien changé ! Des améliorations certaines, mais un défaut assez gênant que je retrouve dans tous les mags : la notation. Je profite du dernier

courrier de mars, dans lequel ce thème avait été abordé pour émettre mon avis que beaucoup partagent. Vous êtes trop indulgents ! En effet, le premier jeu officiel de la N64 Turok est noté 96%. Il est certain que dans quelques mois un autre doom-like le détrônera. Vous ne laissez pas de marge pour les futurs "hits". Je pourrais citer une autre énorme bêtise : mettre 100% à Resident Evil. Il est parfait ce jeu ? Fort bien, et le Resident Evil 2 alors ? Soyez donc plus intransigeants dans votre notation et osez noter en dessous de 70% ! Ce conseil est là pour rendre Joypad encore plus détaillé, plus précis, plus varié, plus complet, plus tout quoi ! Vive Joypad !

Le sujet est ouvert ! Alors que certains de vos courriers nous reprochent notre trop grande sévérité (certains vont même jusqu'à affirmer que nous sommes blasés...), d'autres préféreraient un système de notation revu à la baisse. Pourtant, force est de constater que, dans la presse console, Joypad est un des rares (mais non le seul) mag à posséder un système de notation cohérent. Nous ne sommes pas "90% Magazine" (à bon entendeur...). Cela dit, nous envisageons aussi de rétablir une plus grande logique dans les notations mais pour cela, nous avons besoin de vos avis. A vous de nous écrire pour manifester vos envies ! Elles seront prises en compte soyez-en sûrs. Quant à Resident Evil, le jeu suffit à prouver que nous ne nous trompons pas. Il s'agit d'un super hit, un jeu qui fait aujourd'hui référence. Pourtant, rien ne dit que sa suite,

Les "quand sortiront-ils ?"

Resident Evil 2	PlayStation	Fin 97 au Japon
Discworld 2	PlayStation	Fin 97 en Europe
Final Fantasy VII US	PlayStation	Septembre 97
Virtua Fighter 3	Saturn	Fin 97 au Japon
Rayman 2	Saturn / PlayStation	Fin 97
Tomb Raider 2	Saturn / PlayStation	Fin 97
Micro Machines V3	Saturn	Non
Legacy of Kain	Saturn	Non
Tekken	N64	Pas prévu du tout
Rage Racer	PlayStation	Juillet 97
Adidas Power Soccer2	PlayStation	Décembre 97
Time Crisis	PlayStation	Septembre 97
Virtua Cop	PlayStation	Non, non et non
Turok	PlayStation	1998
Marvel Super Heroes	Saturn	Courant 97
Last Bronx	Saturn	Octobre 97
Sega Touring car	Saturn	Novembre 97
Sonic Extreme	Saturn	Fin 97 au Japon
Sonic Jam	Saturn	Septembre 97

très axée "action", sera du même calibre. De plus, l'effet de surprise est aujourd'hui passé et on peut raisonnablement croire que Resident 2 n'aura pas le même impact. Enfin, juste un mot sur Turok pour dire que, malgré la sortie de Doom 64 (voir Joypad n° 64), il reste la référence du Doom-like console et ce, toutes machines confondues. C'est indéniable.

Abonnés pas privilégiés

Je trouve que vous vous fichez vraiment du monde. Je reçois votre courrier qui me dit que je dois me réabonner, car je ne recevrai bientôt plus mon magazine de jeux vidéo "préféré".

Je lis sur ce même courrier (je cite) : prix réel 352 francs (pour 11 n°), la

réduction 113 francs, prix pour toi 239 francs. Or, je regarde mon Joypad, je lis le bulletin d'abonnement au hasard et là, qu'est-ce que je vois ? "Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, abonnez-vous vite : 229 francs au lieu de 352 francs (plus de 30% de réduction)". Y'a comme qui dirait un problème, parce que celui qui veut s'abonner paye moins cher que moi, alors que je suis un abonné, un privilégié. Est-ce avec cette méthode que vous espérez garder vos abonnés ? Laissez-moi vous dire que pour l'instant, c'est mal parti.

Un abonné très mécontent.

Les grands groupes de presse ont aussi leurs faiblesses. En l'occurrence, les abonnements suivent une politique du groupe, indépendante de notre volonté et gérée par un tout autre service. Nous ne décidons hélas pas de tout ! Sinon on enverrait aussi aux abonnés une Porsche, une villa à Saint Tropez et Pamela Anderson en cadeau. Si, si ! Cependant, conscients du problème, nous sommes en train de préparer des cadeaux de fidélité pour nos plus fidèles abonnés. Maintenant, il ne reste plus que deux ou trois réunions, deux cafés, un mémo et zou ! Voilà la nouvelle offre d'abonnement ! Abonnés, n'ayez crainte, vous retrouverez très bientôt votre statut de privilégiés. On y veille !

Remerciements

Merci à Mickaël, qui aime les bébés pour ses idées, à Ultra Lolo 2000 pour sa chanson et à Jacques David pour sa chouette idée de concours.



4 nouveaux Micromania!

1. Toulouse

2. Avignon

3. Les Arcades

4. Villiers-en-Bière

NINTENDO 64



Les nouveautés NINTENDO 64
sont disponibles chez
MICROMANIA!



NEW
Vous incarnez
TUROK, le chasseur
de Dinosaur : 14 armes pour empêcher un fou
sanguinaire d'envahir l'univers à travers des lieux hyper
dangereux et des dimensions très réalistes grâce aux
fabuleuses capacités de la NINTENDO 64.



NEW

International Super Star Soccer Pro
sur NINTENDO 64 : une jouabilité hors
du commun, seul ou
à 4 en simultané,
des graphismes et des
mouvements à couper
le souffle...



NEW

FIFA 64,
le Hit d'E.A.
SPORT sur la
plus puissante
des consoles
est arrivé et tient ses promesses : il
utilise pleinement les capacités de la
NINTENDO 64 et le résultat est incroyable.

**NOUVEAU
SERVICE!**
Micromania
reprend
vos anciens jeux
PlayStation
et Saturn.

* Voir conditions à la caisse



MICROMANIA

GRATUITE avec le 1^{er} achat !

De nombreux privilèges avec
Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

**OUVERTURE
EN JUIN**

NEW

MICROMANIA TOULOUSE
Espace Soleil
41130 LE PONTET
20 PORTET-SUR-GARONNE

MICROMANIA AVIGNON

Espace Soleil
84130 LE PONTET

NEW

**OUVERTURE
EN JUIN**

MICROMANIA LES ARCADES

Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas

93606 NOISY-LE-GRAND

NEW

MICROMANIA

NEW

VILLIERS-EN-BIÈRE

Centre Commercial Carrefour
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Cial Belle Épine - Niveau Bas
61 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
Gare St-Jacques - Bus 185/285
Choisy - Bus TVM Belle Épine

NEW

MICROMANIA ST-QUENTIN

Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23
78000 St-Quentin-en-Yvelines

NEW

MICROMANIA CERGY

Centre Cial Cergy des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

NEW

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94016 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

NEW

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Centre Cial Champs-Élysées - Niveau Bas
84 Champs-Élysées - Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Cial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2

Centre Cial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000

Centre Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Cial Nice-Étoile Niveau -1

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURAILLIE

Centre Commercial Euralille
Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

l'événement **DU MOIS**



MISSION: **IMPOSSIBLE**



Attention, cette page va s'auto-détruire dans cinq secondes ! Vous l'aurez compris, la sortie de Mission : Impossible, déjà de nombreuses fois repoussée, est désormais imminente. Intelligence artificielle poussée à l'extrême, graphismes 3D temps réel extraordinaires... découvrez donc en exclusivité les toutes premières photos de la bombe



ous sommes en train d'amorcer l'une des plus glorieuses heures du jeu vidéo, je peux vous l'assurer ! Après Bruce Willis, voici Tom Cruise qui s'investit à fond dans l'univers du jeu vidéo et c'est tant mieux. Mais au-delà de la licence de la Paramount, Mission : Impossible, le jeu, semble dépasser tout ce que l'on pouvait attendre ! D'un simple Doom-like, il a évolué vers ce que l'on pourrait qualifier de "simulation de commando non-violent" et ce sous la pression de notre ami Tom. Effectivement, il n'a pas voulu figurer dans un soft où l'on tuait ses adversaires. De plus, cela ne correspondait pas à l'esprit du film ! Vous devrez donc vous contenter de les immobiliser, de moultes manières (coup de poing dans le dos, piqûre endormante...), et par exemple utiliser leurs vêtements pour infiltrer plus aisément les ambassades et autres lieux.

La non-violence poussée à son paroxysme. Après avoir assommé ce sympathique agent de la sécurité, vous vous apprêtez à le dissimuler dans ce sombre, mais néanmoins agréable entrepôt. Quand je vous dis qu'il est doux comme un agneau, notre ami Tom Cruise.

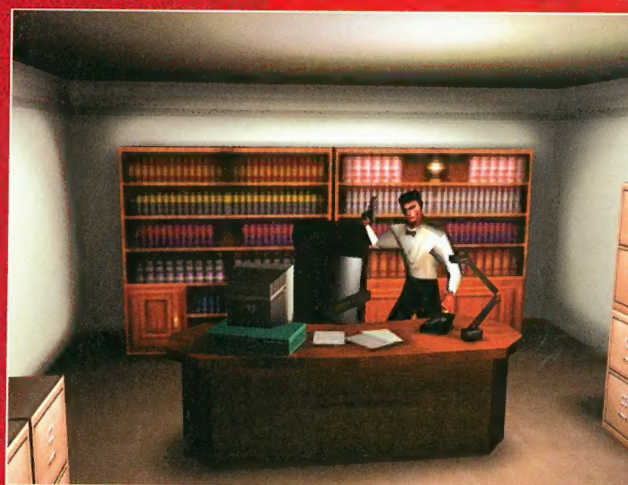


Un véritable jeu d'espionnage

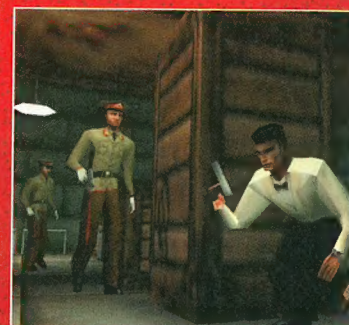


ous pourrez aussi les dissimuler dans quelque sombres recoins, car l'ennemi veille !... De son côté, l'Intelligence artificielle a bénéficié d'un soin tout particulier de la part des programmeurs et l'on

est en droit de s'attendre à quelque chose de transcendant. Jugez par vous-même : chaque personnage dispose d'une personnalité différente, qui influe sur ses gestes, ce qui, par réaction, va influencer sur ceux des autres individus qui en réaction... Un exemple : si quelqu'un part secourir un otage, un autre va assurer ses arrières, ou bien encore l'aider en ouvrant les portes devant lui, le tout en évitant de déclencher les alarmes : vous avez dit réaliste ! Les décors, modélisés en 3D temps réel, sont très variés : niveaux en intérieur et en extérieur seront de la fête.



Grâce à ce smoking blanc, que vous avez, comment dire, "emprunté", vous voilà infiltré dans ce bureau. Il ne vous reste plus qu'à pirater cet ordinateur, un jeu d'enfant pour vous, n'est-ce pas ?



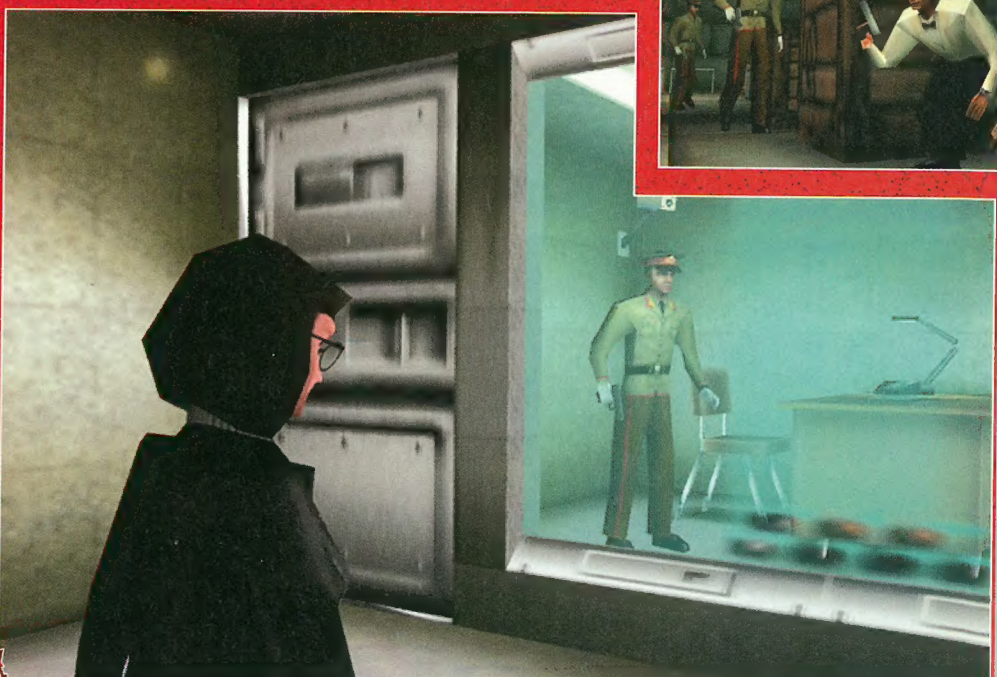
Tom Cruise en polygones



t pour finir, un détail qui vaut son pesant de pixels : tous les visages ont été digitalisés et les textures ont été appliquées avec un soin démoniaque sur les personnages.

Tom Cruise est composé par exemple de 350 polygones, alors que notre charmante Lara n'en comptait que 200 ! J'en suis sûr, ce soft est téléguider par la CIA (Charisme d'Intelligence Artificielle) ! Bref, radicalement novateur, Mission : Impossible devrait être l'un des titres les plus intéressants de la N64. Enfin un jeu véritablement nouvelle génération ! On vous en dit plus dès le mois prochain...

Gollum

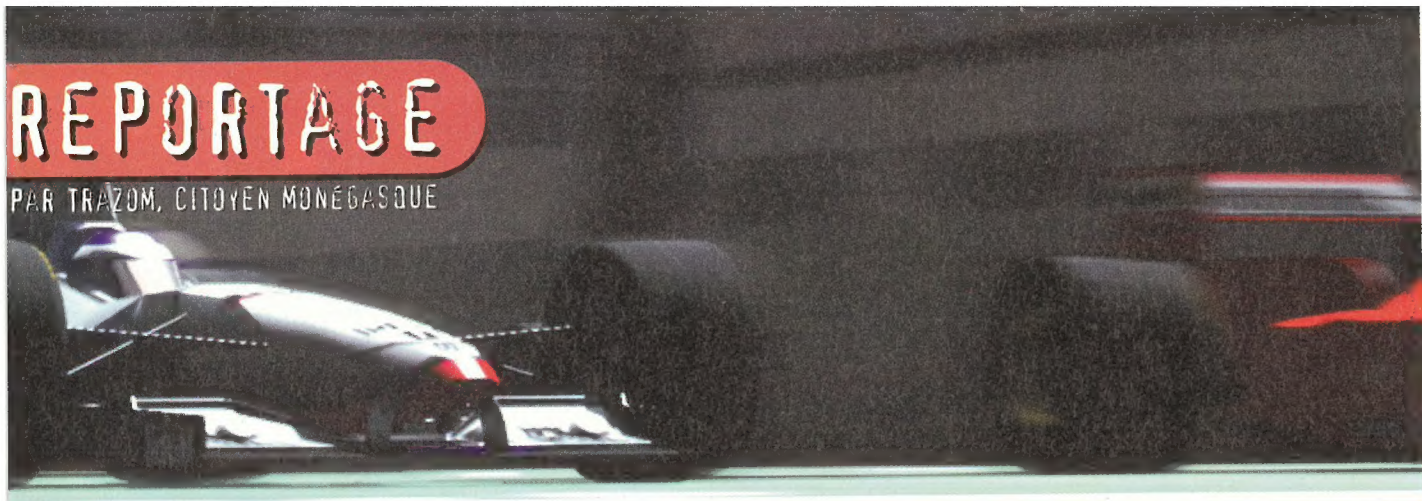


MISSION : IMPOSSIBLE
DISPONIBILITÉ EUROPE :



REPORTAGE

PAR TRAZOM, CITOYEN MONÉGASQUE



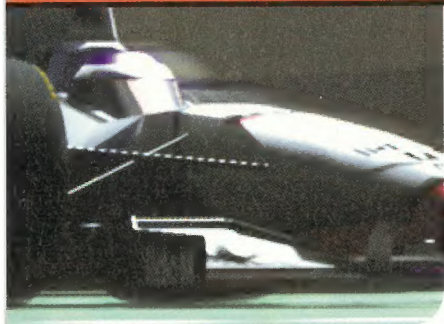


Psygnosis a trouvé la Formule magique !

Monaco la magnifique !

La rumeur filait bon train le long des paddocks de la Principauté. En ce 8 mai 1997, à l'occasion des premiers essais du Grand Prix de F1 de Monaco, Psygnosis avait mis le turbo pour montrer à la face du monde ses prochains produits qui allaient bientôt déferler sur l'univers PlayStation. Cette fois encore, le "Rocher" n'allait pas accoucher d'une souris, mais bel et bien de futurs hits en puissance. Outre un sublime Formula One'97 complètement relooké par rapport à son grand frère 96, l'éditeur anglais doublait tous ses concurrents avec G-Police, une simulation d'hélico en 3D temps réel d'une rare efficacité. La suite du one-man-show finissait de bluffer encore un peu plus l'assistance, avec d'autres produits tous plus prometteurs les uns que les autres et que nous vous invitons à découvrir dans les pages qui suivent (et dans les prochains numéros !)

PSYGNOSIS



PHOTOS © JEAN-MARC LOUBAT

Formula One passe la surmultipliée!



C

omme des millions de fans à travers le monde, vous avez encore du mal à décrocher de Formula One, premier du nom. Les arguments avancés par cette seconde mouture auront tôt fait de vous faire changer d'avis. Attention les yeux !

SIMULATEUR D'ALESI

Si Formula One avait participé à une improbable remise d'Oscars du jeu vidéo, il aurait assurément raflé nombre de prix : celui du titre le plus vendu de l'année 96, celui de la plus belle simulation sportive, ou encore celui du programme le plus convivial et le plus réaliste. Certes. Nous sommes en 1997 désormais. Le monde change. Vos envies changent. La technique change. Votre corps change. Vous allez maintenant comprendre

pourquoi la F1, c'est de plus en plus dur, même en virtuel ! Prenant en compte les desiderata des acheteurs-joueurs de Formula 1, l'éditeur anglais a donc complètement refait son titre fétiche. Et un nouveau moteur 3D, un ! Carrément. Dès la prise en main, on sent que l'animation est devenue l'un des points forts du soft. Pareil pour les décors, largement améliorés ! Désormais, après un virage pris trop large... surprise ! Votre monoplace vient s'emboîter sur celle qui vous précédait, dans un parfait phénomène d'engrenage, et décolle littéralement dans les airs ! Vous venez d'arracher la roue avant gauche et c'en est fini de vos chances... Ça vous en bouche un coin, hein ? Et ce n'est qu'un début !

PLUS RÉALISTE QUE LE ROI

L'intelligence artificielle est aussi plus prononcée dans F1'97. Les pilotes adverses ont maintenant des critères de "personnalité" et feront montre, le cas échéant, d'agressivité ou de courage, ou bien commettront plus d'erreurs ! Les protagonistes du "F1 Circus", ainsi que les écuries respectives, sont bien entendu ceux de la saison en cours, "Prost GP" compris. Le code couleur des drapeaux (rouge, vert, noir, bleu etc.) a également été inclus. Attention au règlement !

Les menus sont désormais plus lisibles et plus beaux, avec moult photos de pilotes à l'appui. Sur la piste, plusieurs vues inédites (dont une de cockpit plus éloignée) sont disponibles, et le comportement de la voiture dépend grandement

UNE SUITE PLUS
SPECTACULAIRE,
PLUS BELLE,
PLUS RICHE,
PLUS MEILLEUR !



VOUS ALLEZ ENFIN FAIRE DE LA FORMULE 1 !

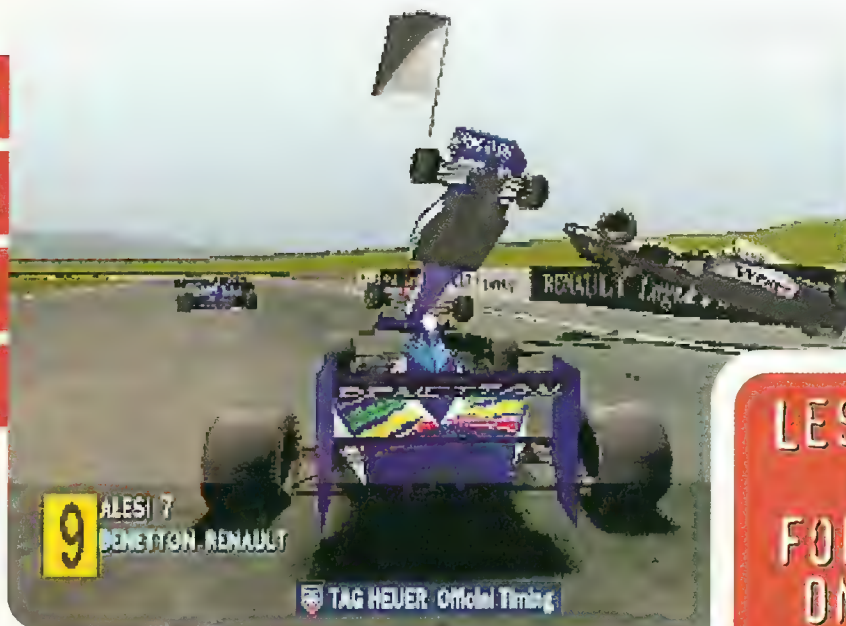
mieux pris en compte par le jeu. Pareil pour le phénomène "d'aspiration", enfin réel dans cette version !

**HEP, M'SIEUR, Y A
UN MODE "NINJA", LÀ !**

Quatre niveaux de difficulté sont proposés. Jusqu'au troisième, on peut penser que ce sera comme d'hab'. Seulement voilà, y a comme un hic : le quatrième s'appelle "Ninja" et, à mon humble avis, ça risque de ne pas être de la tarte de venir à bout de Schumi et de ses collègues ! Quant aux commentaires, dont beaucoup regrettaient la grande pauvreté, ils devraient être à la hauteur, cette fois. En effet, pour cette nouvelle mouture, ce sont quelque 70 pages de textes (contre 10 seulement pour le premier !) qui serviront d'aliment de base à un speaker frenchy (probablement Jacques Laffite ou Patrick Tambay – suspense...).

Enfin un dernier mot pour dire que le mode 2 joueurs en link est conservé, et qu'il sera également possible de se frotter à un collègue sur le même écran grâce au "split" vertical ou horizontal ! Rien de prévu pour 4 joueurs au moment où je mange un délicieux hamburger niçois...

Prévu pour septembre 97, Formula One '97 va, à coup sûr, anéantir toutes les autres simulations de course auto qui oseraient se mettre en travers de son chemin...



Les carambolages sont désormais spectaculaires ! Bonjour, m'sieur Alesi !

LES PLUS DE FORMULA ONE 97

Mode 2 joueurs en
écran divisé (vertical
ou horizontal)

Des collisions
spectaculaires avec
arrachage de roues !

Explosion du moteur !

Un nouveau moteur
3D

Nouvel habillage des
menus

Le règlement de la F1
strictement respecté

Intelligence artificielle
accrue

4 niveaux de difficulté

Météo changeante

Sorties de route plus
réalistes

Arrêt aux stands en
3D !

70 pages de
commentaires

De nouveaux
commentaires

Ecuries et pilotes de la
saison 97



Effets de transparence de la poussière lors des escapades.
Sublime !



Le mode 2 joueurs. Au choix :
séparation verticale ou horizontale !

Des gerbes d'eau
très réalistes !

PSYGNOSIS



J'espère que vous avez des lunettes de soleil !



"Psygno" s'envoie en l'air !



TITRE : G-POLICE
MACHINE : PLAYSTATION
DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS
DATE PRÉVUE : 24 OCTOBRE 1997

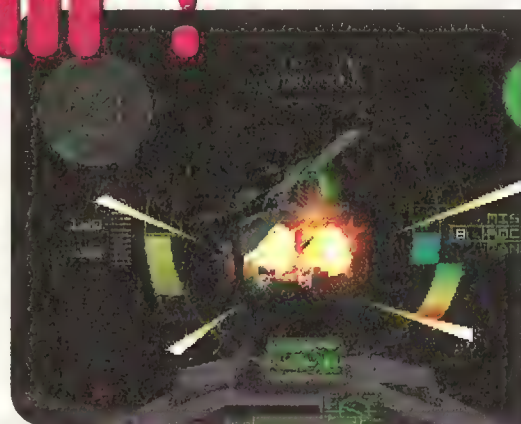


voilà que l'on parle de G-Police ! Près d'un an après avoir diffusé une première photo de ce shoot 3D temps réel en hélico (I seul joueur), Psygnosis s'apprête enfin à sortir Supercopier de sa tanière ! Voici le deuxième jeu marquant présenté à Monaco. Il devrait être disponible pour la fin de l'année.

INSPIRÉ PAR LA S.F.

Dans un univers à la "Blade Runner", vous incarnez un agent des troupes du G-Police (Government Police), chargées de faire régner l'ordre à l'intérieur de villes au design on ne peut plus futuriste. Dans ce scénario qui ne semble tenir qu'en deux lignes, se cache en réalité une trame un peu plus complexe. En effet, le "héros" va récolter, au cours de ses missions, d'importants indices qui le mènent sur la piste des assassins de sa sœur...

SUPERCOPIER DANS LA 3ÈME DIMENSION



Après avoir "locké" quelques avions de chasse, vous avez intérêt à tirer vite !



Faire du surplace, c'est possible et pas trop fatigant dans G-Police.

ALONE IN THE DARK !

Avant d'aller affronter le Mal, vous assistez à un briefing réalisé en images de synthèse d'une rare qualité. Là encore, les p'tits gars de chez Psygno (la moitié de l'équipe a participé à WipEout 2097) ont fait très fort. Dans la mise en scène, dans les mouvements des protagonistes (assistance qui se parle ou se regarde !), les lèvres



BON POUR 35 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu

FIGHTERS MEGAMIX

sur Saturn.

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

le mag des consoles
JOYPAD

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 31/06/97 dans la limite des stocks disponibles.

LES BONS PLANS DE JOYPAD

ÉCONOMISEZ

Découpez le bon de votre choix, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur l'achat de l'un de ces jeux.

35 F

GRACE À

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



BON POUR 35 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu

VANDAL HEARTS

sur PlayStation.

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

le mag des consoles
JOYPAD

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Il faudra souvent faire un tour au sol pour éliminer quelques gêneurs "roulants" !



A à Z et on nous en promet un paquet comme ça ! Vous avez 35 missions pour vous régaler. A bord de votre hélico, plusieurs vues sont disponibles (extérieure, subjective, depuis le cockpit, etc.), ce qui vous permet d'appréhender avec plus de souplesse et de recul les ennemis venant de nulle part. Bien que nous n'ayons pu jouer que sur un niveau ultra-sombre, on nous annonce d'autres lieux plus éclairés, comme le désert, par exemple.

ENTIÈREMENT EN 3D !

Attention cependant à ne pas faire d'amalgame : G-Police n'est aucunement un clone de Soviet Strike ! Loin s'en faut. Certes, son côté arcade fait de lui un cousin éloigné du jeu d'Electronic Arts, mais les comparaisons s'arrêtent là. Le titre de Psygnosis vous permet, lui, de réellement pénétrer à l'intérieur des cités explorées. Que vous fassiez du rase-mottes pour escorter un convoi ou voliez au-dessus des buildings de 30 étages pour shooter des hélicos, c'est toujours vous qui décidez où vous voulez aller. L'arsenal dont vous disposez semble très conséquent (missiles, laser, bombes, etc.) et la maniabilité du joujou est fort bien pensée. On avance, on réduit le gaz, on fait du surplace, une marche arrière, on sélectionne les armes, et on fait de superbes feux d'artifice grâce aux très bons effets de lumière générés par le soft ! Il ne reste plus qu'à attendre une version finalisée.



BLADE RUNNER À PORTÉE DE MANCHE !

ON Y A JOUÉ !

• Outre Formula One 97 et G-Police, nous avons pu jouer à **RASCAL**, un jeu à la Mario 64 techniquement fabuleux, se déroulant dans 7 univers graphiques différents sur 21 niveaux. Le personnage principal (super moche) est une espèce d'Américain moyen avec des grosses lunettes péraves. Super !

• **PSYBADECK**, quant à lui, est un jeu de plate-forme (hum, hum...) dont le héros (ou l'héroïne, au choix) se déplace exclusivement en planche de surf ! Désert, neige, bref tout ce qui glisse, ils adorent. On attend d'en voir plus avant de se prononcer.



LES PROCHAINES BOMBES DE PSYGNOSIS

- **Power Soccer 2** (sans sponsor ou alors Reebok?) semblait très arcade et très réussi graphiquement. Après le douteux Adidas P.S.I.'97, on peut s'attendre à une véritable suite.
- **Indycar**, qui utilise le même moteur que Formula One, semble plutôt destiné au marché américain. Toutefois, il pourrait bien devenir une référence dans cette discipline mal connue en France, car le jeu est techniquement réussi (forcément).
- **Overboard**, lui, est le genre de petit jeu qui ne paye pas de mine mais pourrait bien faire un carton pour son côté très fun. Battant pavillon noir, vous dirigez un trois-mâts vu de haut et faites un carton sur vos ennemis ! Très arcade et très mignon, le jeu est attendu avec impatience à la rédaction.
- Voici certainement ce qui pourrait devenir LE jeu de l'année 1998 pour Psygnosis, j'ai nommé **Colony Wars**, un jeu réalisé par certains des créateurs de WipEout 2097 (les autres travaillent sur G-Police). Pour l'instant, nous n'avons pu en voir que l'intro, mais elle est proprement hallucinante de beauté ! Mélange de Star Wars, d'Indépendance Day, de Mars Attacks, de Star Trek et j'en oublie, Colony Wars devrait être le jeu d'arcade-stratégie-aventure de l'espace intersidéral ! Une grande saga en perspective.
- Enfin **Shadowmaster** toujours sur PlayStation bien sûr, est un shoot'em up en 3D un peu dans le même style que Tunnel B1, mais certainement beaucoup plus accessible et intéressant ! On devrait en savoir plus après l'E3...

FIGHTERS MEGAMIX

32 COMBATTANTS... ÇA VA FAIRE DU MONDE À LA MAISON !!!



Découvre le jeu de combat en 3D le plus complet et le plus réaliste
créé par la célèbre équipe de développement AM2 !

Avec plus de 30 combattants issus de Virtua Fighter 2, Virtua Fighter Kids, Virtua Cop 2, Fighting Vipers, Sonic the Fighters et bien d'autres encore • une liberté de mouvement extraordinaire provenant de Virtua Fighter 3 • des personnages cachés plus délirants les uns que les autres • de nouveaux coups fulgurants • de multiples aires de combats • 5 modes de jeu • de nouvelles options... n'hésite pas à te surpasser pour devenir le champion des champions !



EXCEPTIONNEL !

JUIN 1997, VOUS AVEZ
15 JOURS POUR CHANGER DE PLANÈTE

SATISFAIT OU REMBOURSÉ : Toute console + 1 jeu ou tout coffret
(1 console + 1 ou 2 jeux) Sega Saturn acheté entre le 28 mai et
le 28 juin 1997 pourra être renvoyé dans un délai de 15 jours
suivant la date d'achat et remboursé au prix d'acquisition.
modalités au 08 36 68 01 10*

SITE WEB : <http://www.sega-europe.com>



SEGA SATURN™



reportage

Warcraft

Les stratégies ont les

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : PLAYSTATION
(UNIQUEMENT)
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 97



raft 2

atèges

dents longues !



ON L'ATTENDAIT SANS TROP Y CROIRE...

WARCRAFT 2 SUR PLAYSTATION EST POURTANT

BEL ET BIEN AU PROGRAMME. JEU MYTHIQUE

D'ABORD DÉVELOPPÉ SUR PC PAR BLIZZARD,

WARCRAFT 2 FIGURE AUJOURD'HUI SUR LES

PLANNINGS DE SORTIE D'ELECTRONIC ARTS.

L'ÉDITEUR DONT LE QG SE TROUVE À

CANADA NOUS A FAIT UNE OFFRE SUR

NOUS, IL A VENDU LA MÈCHE... EXPLOSIF !!!

PAR BENJI



reportage

Warcraft 2



**Aux commandes
d'une troupe
d'orques ou
d'humains, votre
mission est de
repousser, voire
d'anéantir le voisin**



Aux soldats casqués et casse-cou de Command and Conquer vont prochainement succéder les brutes bardées de fer de Warcraft 2 : The Dark Saga. Développé sur PlayStation par Electronic Arts, le jeu combine Warcraft 2 : Tide of Darkness et son add-on sur PC (terme employé dans l'univers micro pour qualifier un CD-Rom contenant des niveaux et des options supplémentaires) Warcraft 2 : Beyond the Dark Portal. Des campagnes des missions, du sang, des tripes, deux races se faisant face depuis l'aube des temps... Tous les ingrédients pour générer un wargame hors du commun sont réunis. C'est ce qu'on appelle un must !

Castagne chez les Minipouces

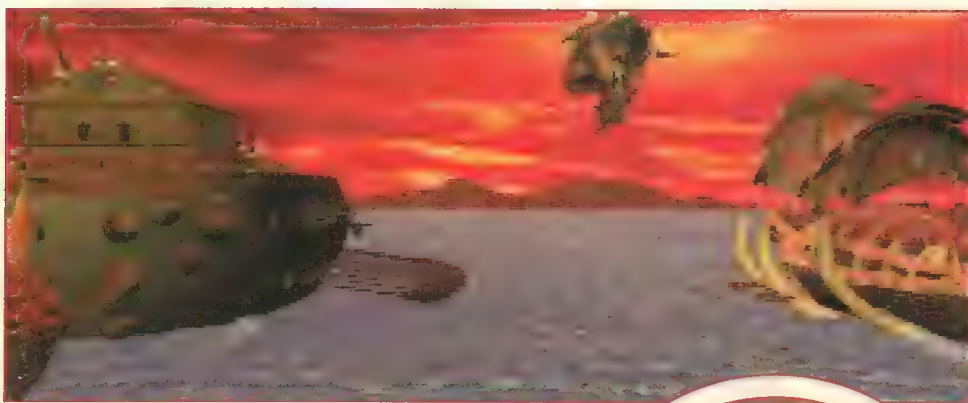
Au départ, vous choisissez votre camp : celui des humains ou celui des orques. Ensuite, parmi les campagnes proposées, vous optez pour celle dont vous êtes certain de sortir vainqueur... Attention, cela risque de prendre un bout de temps ! Après une intro en images de synthèse qui varie selon le mode de jeu et le type de créatures que vous avez décidé de diriger, vous parvenez dans une verte prairie. Au tout début, seuls quelques péons (paysans) et un ou deux soldats sont disponibles. En deux mots : ils bullent. Forcément, ils attendent des ordres... Cliquez sur la souris ou appuyez sur l'un des boutons du pad pour sélectionner jusqu'à neuf mectons simultanément et leur demander de construire tantôt des fermes, tantôt des casernes. Vous pouvez également lui/leur imposer des tâches ménagères comme aller couper du bois ou ramasser l'or dans la mine du coin. L'armée de la victoire est en marche.

Histoires à jouer debout

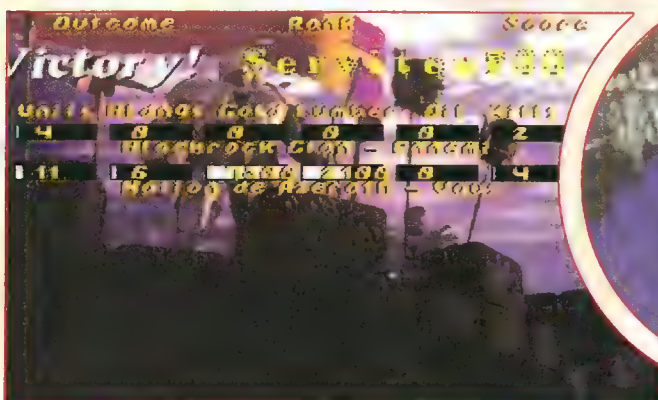
Dans ce simulateur de guerre (avec une vue de dessus), l'objectif totalement avoué est de créer une formidable armada de combattants destinée à anéantir le voisin. Quoique... la seule force ne suffit pas toujours. Il faut aussi faire preuve de ruse et d'intelligence. Un bon stratège est celui qui gagne sans perdre trop d'unités. Par conséquent, savoir manier les dragons et les sorts en tout genre peut s'avérer primordial. De même que placer au mieux ses navires de guerre, ses troupes terrestres ou aériennes... Méfiance, l'ennemi n'est pas toujours l'idiot que l'on croit !

Et ma hache dans la figure ?

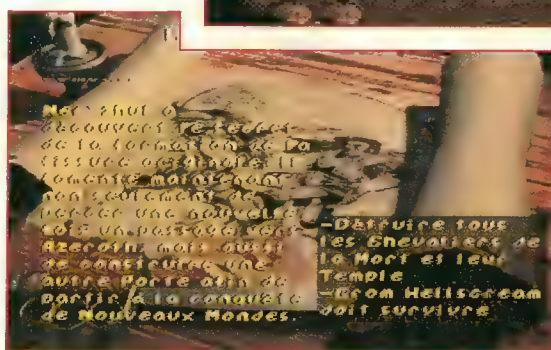
Bien que nous n'ayons eu entre les mains qu'une pré-version, nous sommes d'ores et déjà en mesure de vous dire ceci : si ce type de soft vous fait triper, attendez sa sortie pour casser la tirelire ! D'autant plus que l'équipe de développement tente actuellement d'inclure un mode deux joueurs en link pour encore plus de fun. Car il est évident qu'une intelligence artificielle, aussi poussée soit-elle, n'a jamais remplacé un être humain, enfin, ça dépend qui. Soyez toutefois rassuré : le jeu seul est tout aussi prometteur. En plus des campagnes, une option vous permettra de paramétrer pas moins de 90 cartes (des missions dans lesquelles vous déterminez le nombre de troupes, la force de l'ennemi, la vôtre et tout un tas d'autres données) ! Ce qui sous-entend une incroyable durée de vie ! Pour l'heure, profitez des premières photos



Les intros ont été entièrement recréées. Elles sont nombreuses et donnent un agréable avant-goût de ce qui vous attend.



Il est possible de sélectionner neuf sujets simultanément pour leur donner un ordre. D'autre part, pour ne pas gêner le joueur, la barre des menus de la version PC a



Warcraft 2 selon Blizzard

Dans notre intention de remonter aux origines du produit, nous sommes logiquement tombés sur Blizzard, boîte de développement US à l'origine du hit sur PC. Interview et morceaux choisis.

Pad : Comment est née l'idée de concevoir un tel jeu ?

Blizzard : Nous voulions mêler heroic fantasy et stratégie en jeu multijoueur. Nous avons donc créé un monde rempli d'orques d'humains s'affrontant à l'épée et se lançant des sorts.

Pad : Combien de temps a pris le développement ?

Blizzard : Une fois le concept défini, il ne nous a fallu que onze mois pour tout réaliser. Le noyau dur était alors composé d'une quinzaine de personnes.

Pad : Pensiez-vous que le jeu rencontrerait un tel succès ?

Blizzard : Warcraft 1 et 2 répondaient à une attente de la part des joueurs, semble-t-il. Pour notre part, nous nous sommes simplement contentés de retranscrire une idée originale sous la forme d'un jeu vidéo.

Pad : Quelle est la différence fondamentale entre Command & Conquer et Warcraft 2 ?

Blizzard : Personnellement, je crois que l'univers que nous avons créé, complètement imaginaire, a littéralement séduit les joueurs. Peut-être en avaient-ils assez des jeux trop « terre à terre » des années 80.

Reportage

Rapid Racer



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY C.E.I.



off-shore extreme!

Nous sommes allés voir en exclusivité le prochain jeu des créateurs de Total NBA et de Porsche Challenge, à Londres. Baptisé Rapid Racer, ce sera, sur PlayStation, le premier jeu en haute résolution "tournant" à une vitesse de 60 images par seconde (version NTSC) ! Ce jeu de course de bateaux style off-shore, qui inclut d'emblée un mode 2 joueurs, repousse encore les limites (toujours pas atteintes) de la console du siècle. Prévu pour la fin septembre, il va vous faire décoller les rétines. Croyez-nous, vous allez aimer ça !

Rapid Racer



Ce bateau, arborant les couleurs du drapeau américain, est l'un des plus rapides.

track selection



personne (le noyau dur en compte désormais 12) s'était acharnée à étudier les mouvements de l'eau. Courant, ondulation, rendu des effets de lumière, bref tout ce temps consacré uniquement à tenter de maintenir l'élément liquide constamment "vivant".

Techniquement encore jamais vu !

L'idée de départ était de faire un jeu de course différent, qui incluait une nouvelle dynamique dans le genre." C'est par ces

mots que Pascal Jarry, manager des jeux développés en interne chez Sony Europe, parle de son nouveau rejeton, Rapid Racer. L'homme et son équipe, responsables de Total NBA'96 et 97, et de Porsche Challenge, sont persuadés d'avoir engendré quelque chose de techniquement unique. En développement depuis déjà deux ans et demi (!), le jeu marquera à coup sûr une étape sur cette console. Durant les six premiers mois de sa gestation, une seule

Rapid Racer peut se targuer d'être le premier jeu sur PlayStation entièrement réalisé en haute résolution (à la manière de certains titres d'arcade) et capable en même temps d'avoir une animation de 60 images par seconde (50 images/ s. pour la version PAL)! Autant vous dire que, visuellement, il n'a rien à envier aux machines cent fois plus puissantes que l'on trouve dans les salles spécialisées. "Ce que l'on a voulu faire avant tout, c'est de la simulation-arcade. Un jeu qui soit à la fois rapide, puissant et FUN !", précise Pascal Jarry. Pour avoir un tel rendu graphique, les programmeurs ont dû faire énormément de concessions sur le nombre de polygones affichés simultanément, tout en conservant la réso-

L'une des trois vues dont vous disposerez (normalement) dans la version finale.



Une bagarre au couteau qui fait jaillir de belles gerbes d'eau sur le côté.

lution et la vitesse initialement prévues. "C'est un combat de tous les instants. Il a vraiment fallu rentrer dans la PlayStation pour obtenir un résultat qui nous satisfasse." Et Dieu sait s'ils sont exigeants, chez Sony ! Et plus encore lorsqu'il s'agit de leur propre produit !

Des milliers de circuits supplémentaires

Mais Rapid Racer n'est pas seulement une bombe visuelle, c'est aussi et surtout un jeu à part entière, extrêmement fun. "Nous pensons avant tout au joueur !",

ajoute en effet Pascal Jarry. N'avoir prévu que trois bateaux de base n'est pas le fait du hasard. Au fil des courses, vous aurez en effet tout loisir d'augmenter les capacités de votre engin en "l'upgradant" selon les bonus récoltés durant

la partie. Nouveau moteur, nouvelle coque, nouvelle hélice, etc. Le but sera d'abord de finir les trois premiers circuits de jour, ensuite de nuit, puis enfin en "miroir". Six thèmes graphiques (Miami, Alaska, Canyon, Canada, Jungle et Lave) sont proposés. Ce qui nous donne en tout 18 parcours. Vous aurez alors accès à de nouveaux bateaux (une bonne douzaine), ayant chacun des caractéristiques propres. Il existe également un mode Championnat, et même un mode de jeu à plusieurs, avec parties alternées, le gagnant restant sur table ou disputant la finale. Mais le fin du fin reste le générateur de circuits, qui permettra de "créer" 256 000 circuits différents ! Amusez-vous pour tous les faire ! Si l'un d'eux vous a plu, rien de plus simple : retenez les chiffres arrêtés aléatoirement par la console et réutilisez-les plus tard !

**C'est beau,
c'est fun,
c'est techno !**

Oltre le côté technique bluffant et les

Rapid Racer, c'est

- Un jeu en haute résolution.
- 60 images/seconde (NTSC).
- Un générateur de circuits (256 000 possibles).
- 6 environnements graphiques.
- Jeu de jour, de nuit, en miroir.
- Mode Ghost.
- Une douzaine de bateaux disponibles.
- Un mode 2 joueurs en écran splitté (vertical ou horizontal).
- Des musiques techno d'Apollo 440.
- 3 vues possibles.



Racer intègre aussi de la très bonne musique. "Elle colle parfaitement avec le jeu," renchérit Pascal Jarry. Elle est le fait du groupe londonien Apollo 440,

dont les membres sont fans de la PlayStation et ont pris un réel plaisir à composer, tout en jouant comme des bêtes sur Rapid Racer !" Avec ce titre, Sony montre qu'il est, une fois de plus, à la pointe de l'innovation sur cette console. Encore un

produit avec lequel il va falloir compter lors de sa sortie en septembre prochain ! D'ici là, on va devoir ronger notre frein.

Pour la première fois, de la haute résolution sur console !



La résolution adoptée permet d'avoir des décors au-delà de toute espérance !

Ici, il faut foncer, point final !



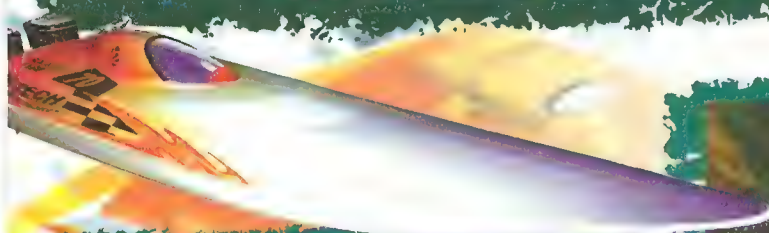
Rapid Racer

Voilà
ce qu'est
capable de géné-
rer l'eau de Rapid
Racer : des vagues
superbes, avec des
textures ultra-réa-
listes ! Il faut les
voir bouger.



Double joystick analogique vibrant !

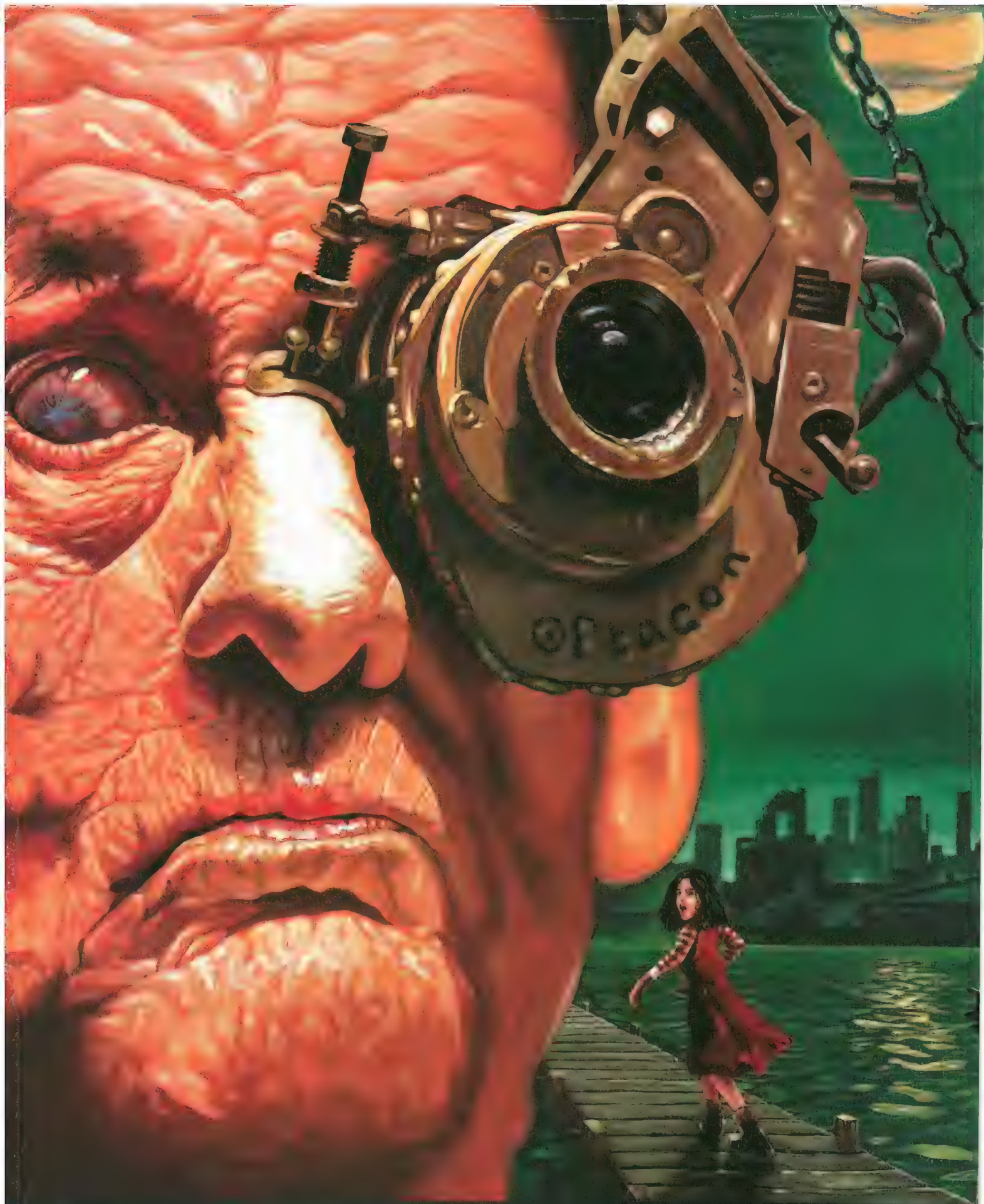
Au Japon est sorti récemment un joypad avec deux petites manettes analogiques, pourvu d'un "moteur" qui émet des vibrations lorsque le jeu s'y prête. Eh bien, ce petit bijou, qui fonctionne déjà avec Tobal 2, sera également prévu pour fonctionner avec Rapid Racer. Sensations sur les vagues garanties !



A vous de
finir la course
en tête et de
vaincre vos
7 adversaires.



Techniquement, nous marquons une étape importante sur PlayStation



C'est une Cité qui renferme un secret. Les enfants qui d'habitude jouent dans les rues, disparaissent un par un, et personne ne sait ni pourquoi, ni comment.

Mais un enfant peut-il survivre dans une cité aussi mystérieuse et... dangereuse.

La Cité

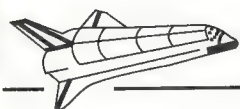


Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

DBZ HYPER DIMENSION		PGA TOUR GOLF 97	399,00
+ 1 MANETTE	489,00	PRINCE OF PERSIA 2	299,00
DONKEY KONG 3	449,00	SCHTROUMPFS 2	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
FIFA 97	369,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SIM CITY 2000	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SPIROU	249,00
SOCCER DE LUXE	449,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
LE ROI LION	299,00	WORMS	349,00
LOST VIKING 2	329,00		
NBA LIVE 97	369,00		
NHL 97	399,00		

• MANETTE ASCII 99,00
• ALIMENTATION SECTEUR 159,00
• PRISE PERITEL 149,00



Promos

ASTERIX	169,00	NBA JAM	129,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00	NHL 96	149,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PACK ATTACK	149,00
CLAYMATE	99,00	PAC MAN 2	149,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	PGA TOUR GOLF 96	199,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PLOK	129,00
GOOF TROOP	129,00	PREHISTORIC MAN	99,00
HAGANE	99,00	REVOLUTION X	99,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		RISE OF THE ROBOT	99,00
SOCCER	199,00	SHAQ FU	129,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC		STARGATE	149,00
GAMES	149,00	SUPER BC KID	149,00
JUDGE DREDD	149,00	TERMINATOR 2	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	249,00
MEGAMAN X	149,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	299,00
MORTAL KOMBAT	129,00	WARLOCK	149,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MYSTIC QUEST	149,00	WRESTLEMANIA	199,00
		ZOOP	99,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE 299,00
LUFIA 2 399,00
Tous les jeux disponibles
sur 3615 ESPACES



Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite	
un adaptateur AD29 TURBO	99,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO
+ 2 JEUX + 1 FILM 1690 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX.
LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ **MEMORY CARD** 199 F
→ **DUO + 1 JEU** 990 F

CD

CD LISTE DES JEUX
DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	590,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
FEDA	199,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3	
(SECRET OF MANA 2)	590,00
STAR OCEAN	390,00
YS 5	399,00

Jaguar

Tous les jeux
à 99 F !

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR
MULTIJEUX 1290 F

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU 299,00

PARIS

36, rue de Rivoli

Megadrive

FIFA 97 (EUR)	329,00	NBA LIVE 97 (EUR)	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00	NHL 97 (EUR)	349,00
J. MADDEN 97 (EUR)	349,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	199,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00



Promos

• ACTION REPLAY 99,00
• MANETTE 6 BOUTONS 69,00

ALIEN 3 (EUR)	99,00	MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	MR NUTZ (EUR)	129,00
BUSSY 2 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	149,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	169,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	169,00	RISTAR (EUR)	99,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	99,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
GENERAL CHAOS (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	149,00
GYNOUG (EUR)	99,00	SONIC SPINBALL (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	SPARKSTER (EUR)	129,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	149,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	STAR STREK (EUR)	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	199,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00	TIME KILLER (EUR)	99,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
MARSUPIAMI (EUR)	169,00	ZOOL (EUR)	99,00
		ZOOP (EUR)	99,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

MAGAZINE + DEMO	50,00	INCREDIBLE MACHINE	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	IRON ANGEL	99,00	SNOW JOB	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	JOYPAD PANASONIC	99,00	SPACE HULK	99,00
BATTLE SPORT	99,00	KING DOM :		SPACE PIRATE	99,00
CAPTAIN QUAZAR	99,00	THE FAR REACHES	99,00	STAR BLADE	99,00
CASPER (NTSC)	199,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	STATION INVASION	99,00
CORPSE KILLER	69,00	OLYMPIC GAMES	299,00	STELLA 7	79,00
DOOM	99,00	PEEPLER BEACH GOLF	99,00	STRIKER	99,00
FIFA SOCCER	99,00	PGA 96	99,00	SYNDICATE	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	THEME PARK	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	QUARANTINE	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
HELL	99,00	RETURN FIRE	99,00	VIRTUOSO	99,00
IMMERCENARY	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
		SAMPLER 2 10 DEMOS		WING COMMANDER 3	99,00
		+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	ZNADNOST	99,00
		SHOCK WAVE 1	69,00		

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ
1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD 249 F

ART OF FIGHTING	249,00	FATAL FURY REAL BOUT	690
ART OF FIGHTING 2	390,00	KARNOV'S REVENGE	249
FATAL FURY II	249,00	SAMOURAI SHODOWN III	690
FATAL FURY III	690,00	WORLD HEROES II	249
		WORLD HEROES II JET	349

Neo Geo Cd

→ NEO GEO CD 2 + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00	KARNOV'S REVENGE	199
AGRESSOR OF THE DARK		KING OF FIGHTER 96	449
COMBAT	199,00	KING OF FIGHTER 96 COLL.	299
ALFA MISSION 2	199,00	KING OF MONSTER 2	199
ART OF FIGHTING 2	199,00	MUTATION NATION	199
ART OF FIGHTING 3	449,00	NINJA MASTER	349
BASE BALL 2020	199,00	POWER SPIKES	149
BURNING FIGHT	199,00	PULSTAR	199
FATAL FURY SPECIAL	199,00	RAGNAGARD	349
FATAL FURY REAL BOUT	299,00	ROBO ARMY	199
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	449,00	SAMOURAI SHODOWN 4	449
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN 3	299
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199
GHOST PILOT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	399
KABUKI KLASH	199,00	VIEW POINT	199
		WORLD HEROES PERFECT	199

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES

ESPACE 3



PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Saturn

version PAL

SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE VIDEO CD ADAPTEUR (MPEG)

990 F
990 F

Liste des films disponible sur demande

VOLANT + PEDALIER	499 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTEUR		* PAD ANALOGIQUE	199 F
+ MEMORY CARD 3 en 1	299 F	* ADAPTEUR 6 JOUEURS	259 F
ADAPTEUR POUR JEUX JAPONNAIS	148 F	* MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP

VNEMY ZERO	449,00	HEXEN	349,00
ITAL FURY REAL BOUT + CART	499,00	INDEPENDANCE DAY	369,00
LEAGUE VICTORY 97	399,00	JOHN MADDEN 97	369,00
NG OF FIGHTER 96	399,00	LOST VIKING 2	349,00
NG OF FIGHTER 96 + CART	489,00	MAGIC THE GATHERING	369,00
JNAR SILVER STAR	349,00	MANX TT	369,00
3RE BATTLE	349,00	MASS DESTRUCTION	329,00
JZZLE BUBBLE 3	399,00	MICROMACHINE 3V	369,00
GLOR SAGA 2	399,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
INGAMAKIO	399,00	NBA JAM EXTREME	299,00
ERRA PHANTASTICA	399,00	NBA LIVE 97	369,00
		NHL HOCKEY 97	369,00

JEUX EUROPEENS

REA 51	349,00	NIGHT + PAD	449,00
NDRETTI RACING	369,00	PANDEMION	369,00
TTLE STATION	369,00	PGA TOUR GOLF 97	369,00
EDLAM	349,00	PINBALL GRAFFITI	349,00
ACK DOWN	349,00	RETURN OF FIRE	369,00
MBERMAN	349,00	SCOR CHER	349,00
JG TOO	349,00	SEGA RALLY	299,00
ST A MOVE 2	199,00	SHINING THE HOLY ARC	329,00
COMMAND & CONQUER	369,00	SKY TARGET	279,00
OW CITY OF ANGELS	299,00	SOVIET STRIKE	369,00
USADER NO REMORSE	349,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
YPT KILLER	349,00	STREET FIGHTER ALPHA 2	369,00
ARK LIGHT	369,00	SUPER PUZZLE FIGHTER	329,00
E HARD TRILOGY	369,00	SYNDICATE WARS	369,00
DOM	299,00	TOMBRAIDER + PAD	349,00
AGON BALL Z 2 + 1 MANETTE	399,00	TORICO	329,00
ATHWORM JIM 2	369,00	TOSHIDEN URA	199,00
FA 97	369,00	VIRTUA COP 2 + GUN	449,00
HTER MEGAMIX	369,00	VIRTUA FIGHTER 2	299,00
GHTING VIPERS	299,00	VR POOL 96	349,00
RID RUN	369,00	WORLD WIDE SOCCER 97	299,00

Promos

JEUX JAP

AGON BALL Z 2	299,00	FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00
HTER MEGAMIX	199,00	IRON MAN	169,00
GHTING VIPERS	199,00	JACK IS BACK	149,00
IG OF FIGHTER 95	199,00	CHAOS CONTROL	149,00
HTS	149,00	KEIO 2	199,00
INNING THE HOLLY ARC	199,00	MAGIC CARPET	169,00
REET FIGHTER ZERO	149,00	NFL QUARTERBACK 96	249,00
SHIDEN	99,00	SLAM AND JAM 96	149,00
SHIDEN 2	149,00	SPACE HULK 2	199,00
VIPIRE HUNTER	99,00	STREET FIGHTER	199,00
TORY GOAL 96	149,00	THEME PARK	169,00

JEUX EUROPEENS

EN TRILOGY	199,00	TRUE PINBALL	199,00
TMAN FOR EVER	199,00	TUNEL B1	149,00
EAK POINT TENNIS	149,00	VIRTUA RACING	99,00
BBLE BUBBLE	199,00	WWF IN YOUR HOUSE	199,00
	199,00	WWF WRESTLEMANIA	169,00
	199,00	X MEN	199,00
FA 96	149,00		

NINTENDO 64 EUR
F de bon d'achat*
1390 F

Nintendo 64

A 64	499,00	WAVE RACE 64	499,00
OT WINGS 64	499,00	* 4 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F	
ARWARS	449,00	VOLANT COMPATIBLE AVEC MARIO KART 64	499 F
PER MARIO 64	449,00	MANETTE	199 F
PER MARIO KART 64	499,00	MEMORY CARD	149 F
ROK	549,00	MEMORY CARD 4X	199 F

Playstation

PLAYSTATION MULTISTANDARD

+ 1 JEU AU CHOIX

1990 F

PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD

1290 F

+ SAC DE TRANSPORT

499 F

→ VOLANT + PEDALIER

499 F

→ Joystick simulateur de vol

399 F

→ Psychopad

199 F

→ Pistolet

199 F

* SOURIS	169,00
* PRO ACTION REPLAY	369,00
* CABLE DE LIAISON	169,00
* JOYSTICK	369,00
* MANETTE	99,00
* MANETTE ASCII	349,00
* RALLONGE MANETTE	89,00
* MEMORY CARD	99,00
* MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
* PRISE PERITEL RGB	169,00
* ADAPTEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA

DARK FORCES	249,00
RALLY CROSS	399,00

JEUX JAP

ALUNDRA	499,00
ARC THE LAD 2	399,00
BASTARD	399,00
BUSHIDO BLADES	499,00
COBRA	349,00
DRAGON X	499,00
DRAGON BALL Z 2	399,00
FINAL FANTASY VII	499,00
KOWLODIN'S GATE	499,00
MACROSS	499,00
OVERBLOOD	299,00
RAGE RACER	349,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	499,00
SENGOKU MUSOU	499,00
TIME CRISIS	499,00
TOTAL 2	499,00
VANDAL HEART	399,00
WILD ARMS	349,00

JEUX EUROPEENS	299,00
ACTUA SOCCER 2	349,00
ADDIDAS POWER	349,00
SOCCER 97	299,00
ANDRETTI RACING	369,00
AREA 51	349,00
AREA 51 + GUN	499,00
AYRTON SENNA KART	299,00
BATTLE STATION	369,00
BEDLAM	349,00
BLACK DOWN	349,00
BUST A MOVE 2	229,00
CARNAGE HEART	299,00
COMMAND AND CONQUER	349,00
CONTRA	369,00
COOL BOADERS	349,00
CRASH BANDICOOT	399,00
CROW CITY OF ANGELS	349,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK FORCES	369,00
DARK LIGHT	369,00

DESCENT 2

349,00

DESTRUCTION

369,00

DIE HARD

369,00

TRILOGY

369,00

DISRUPTOR

349,00

DRAGON HEART

299,00

EXCALIBUR

369,00

EXHUMED

349,00

FADE TO BLACK

369,00

FIFA SOCCER 97

369,00

FINAL DOOM

349,00

FORMULA 1

369,00

GRID RUN

349,00

HEXEN

349,00

INDEPENDANCE DAY

369,00

INTERNATIONAL SOC-

CER DE LUXE 349,00

IRON AND BLOOD

299,00

JHONA LOMU RUGBY

369,00

KING OF FIGHTER

299,00

LA CITE DES ENFANTS

349,00

LEGACY OF KAIN

349,00

LES CHEVALIERS DE

BAPHOMET 349,00

LITTLE BIG ADVENTURE

369,00

LOST VIKING 2

349,00

MAGIC

349,00

THE GATHERING

349,00

MICROMACHINE 3V

369,00

MORTAL KOMBAT

349,00

TRILOGY

349,00

NAMCO MUSEUM 3

299,00

NBA IN THE ZONE 2

369,00

NBA LIVE 97

369,00

NEED FOR SPEED 2

369,00

NFL QUARTERBACK 97

299,00

NHL FACE OFF 97

369,00

NHL HOCKEY 97

369,00

OVERBLOOD

369,00

PANDEMION

349,00

PANZER GENERAL II

369,00

PERFECT WEAPON

369,00

PGA TOUR GOLF 97

369,00

PLAYER MANAGER

349,00

PORSCHE CHALLENGE

299,00

POWER RANGER ZERO

349,00

PSYCHIC FORCE

349,00

RAVEN PROJECT

349,00

REBEL ASSAULT 2

369,00

RELOADED

299,00

RESIDENT EVIL

349,00

RIDGE RACER REVOLUTION

329,00

ROAD RAGE

349,00

SIM CITY 2000

349,00

SOUL BLADE

399,00

SOVIET STRIKE

369,00

SPEEDSTER

349,00

SPIDER

349,00

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

369,00

STAR GLADIATOR

249,00

STREET FIGHTER

349,00

ALPHA 2

349,00

STREET RACER

299,00

SUIKODEN

349,00

SUPER PUZZLE FIGHTER

329,00

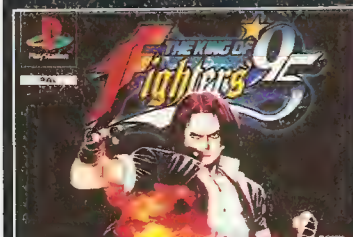
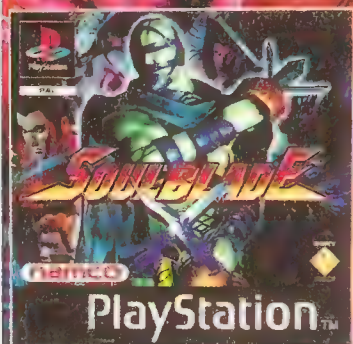
SWAGMAN

369,00

SYNDICATE WARS

Vous êtes conviés par SONY
et le 3615 JOYPAD à

LA BASTON DU SIÈCLE SUR PLAYSTATION



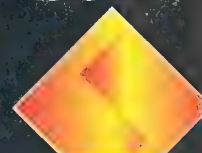
Gagnez un jeu par jour

parmi le must des jeux de combat :

SoulBlade, Samurai Shodown III & King of Fighters 95



SONY





News

Les avant-premières des jeux européens, américains et japonais qui arriveront chez vous un jour... Peut-être.



Ce mois-ci, comme souvent avant la période très faste de l'été, c'est un peu l'avalanche en matière de news. Les éditeurs font le forcing pour présenter leurs futurs produits, qu'ils ne mettront sur le marché que dans la période de septembre-décembre. Ne vous étonnez donc pas d'en avoir plus que de raison ! Et pour toutes les machines en plus. Ne loupez pas le prochain numéro, ça risque de faire encore plus mal ! Et voilà...

JEAN ALES, QUI VEUT UNE FERRARI...

1/ Zelda 64 (Nintendo 64 Jap')

On ne résiste décidément pas à vous montrer de nouvelles images de ce futur jeu mythique (on l'espère !). (Pages 34 à 36).

2/ Grandia (Saturn Jap')

Game Arts réinvente le RPG ! Vous croyiez avoir tout connu dans le genre, eh bien vous vous trompâtes ! Suivez le guide... (Pages 38 - 39).

3/ Marvel Super Heroes (PlayStation Jap')

Les super héros sont de retour ! Et les Marvel en particulier. Découvrez leurs premiers pas sur PlayStation. (Page 48)

4/ Crash Bandicoot 2 (PlayStation US)

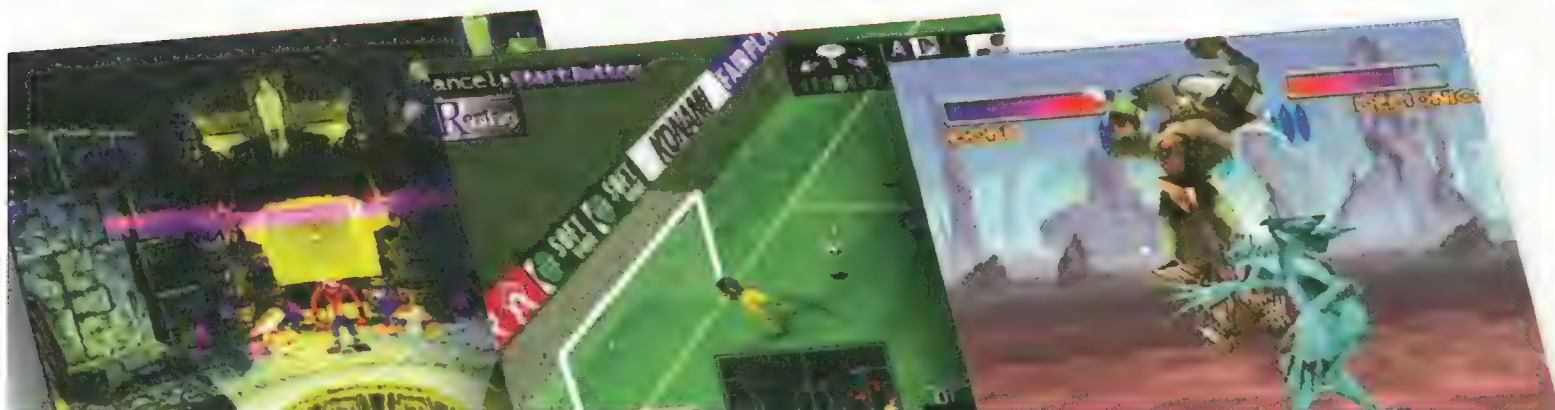
Ben voilà, elle est là, la suite tant attendue du bandicoot le plus débile du monde ! (Page 53).

5/ ISS 64 (Nintendo 64 Euro)

Ne cherchez pas, c'est de la folie furieuse ce jeu. Et accessoirement, le plus grand de tous les temps !!! (Page 54).

6/ Dark Rift (Nintendo 64 US)

Le jeu de baston risque gentiment de devenir véritablement impressionnant dans les prochains mois. Et la N64 prouve qu'elle a du talent ! (Page 53).



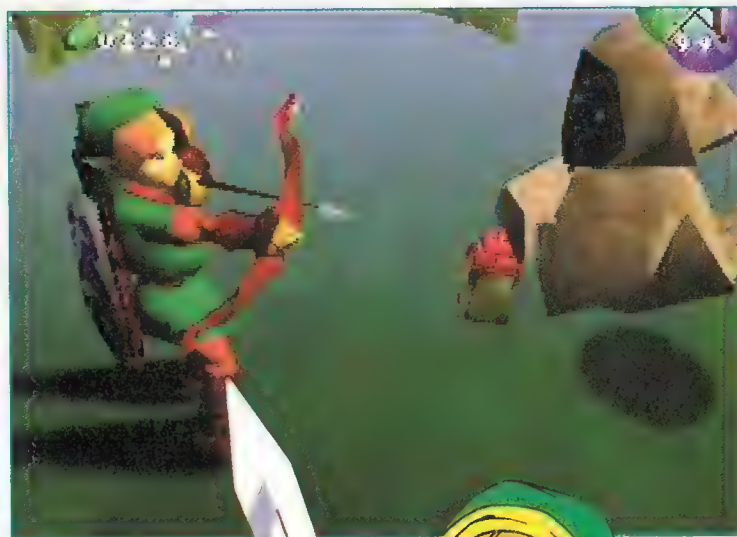
apon

news



Octoroks

Ces pieuvres vivent sur la terre ferme.



Zelda 64

No Densetsu



EDITEUR : NINTENDO
SORTIE : 1997
DISPONIBILITE EUROPE :
BEN OUI, T'AS RAISON

nintendo
64

Nintendo, s'il est un titre qui se trouve juste en dessous de Mario, c'est certainement Zelda. Zelda no Densetsu (la Légende de Zelda) a formé au RPG-Action des générations de joueurs, de la NES à la Super Nintendo, en passant par la Game Boy.

Dans la hiérarchie des méga-hits de Nintendo, s'il est un titre qui se trouve juste en dessous de Mario, c'est certainement Zelda. Zelda no Densetsu (la Légende de Zelda) a formé au RPG-Action des générations de joueurs, de la NES à la Super Nintendo, en passant par la Game Boy. Sonnez trompettes, résonnez tambours! Link est de retour, en forme et en 3D!

Comme pour certains autres de ses programmes, tel Star Fox, Nintendo a décidé de convertir sur la Nintendo 64 une version existant auparavant sur ses consoles 8 ou 16 bits, plutôt que de créer un jeu original. L'intérêt de Zelda vient donc de la façon dont la N64 va permettre de représenter, en 3D, de façon vivante et dynamique, un univers que l'on ne connaissait jusqu'ici qu'en 2D, même si l'éditeur n'a pu s'empêcher de rajouter quelques éléments originaux.

Un Zelda comme d'habitude

Pas de surprises extraordinaires donc, en perspective : le scénario est pas-



Stalfos

Equipés d'un sabre, d'un bouclier, de bottes et de gants, ces squelettes hantent les donjons.

Dodongo

Croisement entre un rhinocéros et une espèce de dinosaure, cette créature pesante a tendance à



Bo

Ce fantôme flotte au dessus du sol, et transporte une lanterne allumée. Il se déplace en zigzag. On le rencontre généralement dans les forêts.

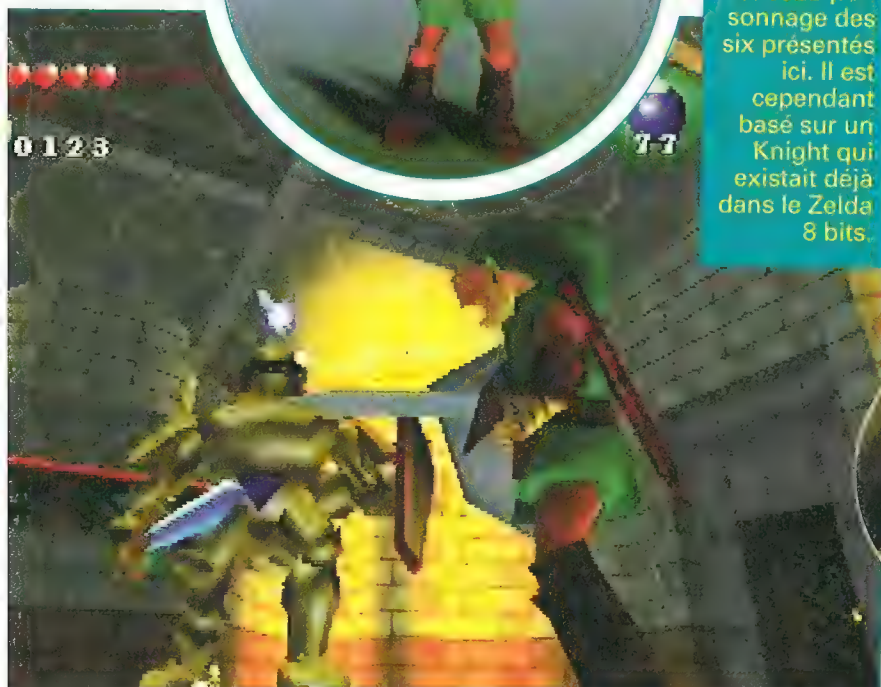


sablement identique à celui de la version Famicom (NES) d'il y a quelques millions d'années. Vous incarnez Link, le petit elfe avec son sourire niais et son bonnet vert. La Tri-Force s'est désagrégée. Votre mission consiste à battre la campagne afin d'en retrouver les morceaux. Le principe est toujours le même : vous discutez avec les quidams, qui vous donnent les renseignements et indications nécessaires pour accomplir vos quêtes. Celles-ci

vous permettent de mettre la main sur une série d'objets magiques qui vont vous simplifier largement la vie : bottes spéciales, épée redoutable, fraises Tagada... Une partie des endroits que vous devrez explorer est dissimulée à vos regards. Il faudra découvrir l'entrée, quitte à manipuler quelques interrupteurs, ou à faire exploser quelques bombes.



Iron Knight
C'est le seul nouveau personnage des six présentés ici. Il est cependant basé sur un Knight qui existait déjà dans le Zelda 8 bits.



Un monde gigantesque attend le héros !

Le DD de Nintendo en panne?

Depuis que Nintendo a annoncé que Zelda sortirait finalement d'abord dans une version cartouche, les rumeurs vont bon train sur l'avenir du DD... Selon la version officielle, après la version cartouche de Zelda, devrait sortir une version plus complète (comprenez : avec des séquences cinématiques). Mais d'aucuns pensent que l'annonce par Nintendo de l'existence d'une version cartouche pour Zelda, n'est rien d'autre que l'avis de décès du DD 64... Celui-ci avait été annoncé principalement pour pouvoir permettre à Miyamoto de créer un Zelda sur N64. Et finalement, puisque les programmeurs ont trouvé le moyen de tout faire tenir dans une super-cartouche, on ne voit plus très bien quel intérêt auraient les joueurs à acheter un lecteur DD. Surtout que Nintendo a, jusqu'à présent, une expérience plutôt amère des add-ons pour ses consoles. Enfin, n'oublions pas qu'au Japon, les possesseurs de N64 sont en grande majorité des enfants assez jeunes, aux ressources financières limitées.



Savez-vous manier l'arc et l'épée?

A tout seigneur, tout honneur ! Commençons par le héros que vous incarnez. Link se déplace dans la version N64 très rapidement, et avec fluidité. Il dispose de deux armes (pour peu que vous ayez réussi à mettre la main dessus) : une épée et un arc. L'épée est son arme favorite. La version N64 de Zelda est d'ailleurs nettement plus réaliste dans les combats. Sans atteindre le réalisme d'un jeu comme Bushido Blade, Link peut désormais donner des coups d'épée de haut en bas, ou bien latéralement, de droite à gauche. L'arc est une arme appréciable, car elle lui permet de se battre de loin, en évitant un corps à corps qui comporte toujours des risques importants. L'arc est aussi très utile pour déclencher des interrupteurs à distance !



Les mouvements de Link sont à la fois beaucoup plus variés et nettement plus réalistes. Ainsi, Link peut désormais s'abriter derrière son bouclier.



Et, presque instantanément, le danger passé, il contre-

Une sortie attendue

Le jeu est prévu officiellement pour l'année 1997. Comprenez par là qu'il sortira (au mieux...) pour le Nintendo Space World de novembre au Japon, ou au plus tard, en décembre. Sortie mondiale? Bonne question. Nintendo fera tout pour que cela soit possible. Mais le jeu devant être le premier du genre à utiliser de nouvelles cartouches de très haute capacité, il est probable que Nintendo ne dispose pas d'un stock suffisant pour fabriquer les millions de cartouches que vont s'arracher japonais et, avec un peu de chance pour eux, américains ! Alors, si vous me

parlez de l'Europe, y'a comme qui dirait le temps. Et puis d'abord, l'Europe, c'est où exactement?

Banana San

WallMaster
Main mystérieuse qui surgit du mur, elle s'empare de Link et le jette en dehors du donjon dont elle est la gardienne.



Une sortie prévue pour novembre 97 au Japon

Un monde varié pour Zelda 64

Même si Nintendo n'a pas encore communiqué tous les futurs endroits dans lesquels le jeu va se dérouler, nous en connaissons cinq. Tous les décors sont constitués en 3D, à l'aide de polygones. Il est donc possible de voir la scène de tous les côtés possibles.

• La Forêt

C'est un lieu indispensable, car vous y trouverez l'épée qui vous permettra de tailler facilement dans la masse.



• Les Cavernes

Les sous-sols de Zelda sont souvent constitués d'endroits intéressants.

Le pont suspendu n'a pas l'air très solide. Mais si vous voulez tout explorer, il faudra bien passer par là.

Ici, le plus dur ne vient pas des attaques de l'adversaire, mais plutôt de la topologie des lieux, qui fait que le moindre faux pas est mortel.



• Le Lac

Autour du lac se trouvent pas mal de bâtisses, et de villages. Il s'agit donc d'un endroit très riche en information.



• Les Donjons

Ils sont, en général, peuplés d'adversaires balèzes et regorgent de pièges et autres chausse-trappes. Mais il faudra cependant les visiter, car c'est généralement là que l'on trouve les objets les plus utiles.

L'entrée d'un donjon



Je ne sais pas très bien ce que c'est, mais je n'irais pas mettre la tête à l'intérieur pour le découvrir !



OK, il y a de la lumière. Mais ce n'est pas rassurant pour autant.

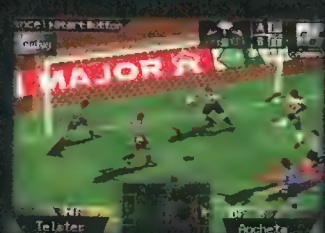
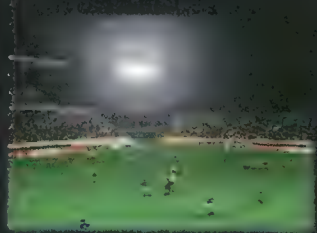




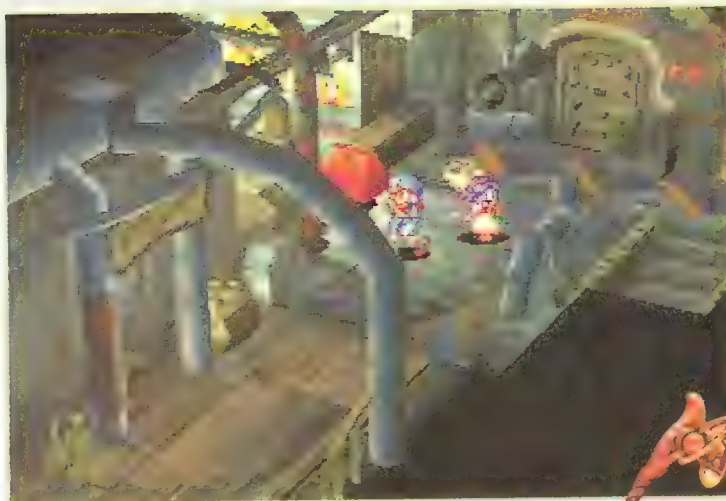
Dimanche 25 mai 1997, 14h
Rencontre Signy L'Abbaye/Vrigne-aux-bo
1 joueur, 3 spectateu



QUI POUVAIT PRÉVOIR QUE TOUT LE MONDE Y JOUERAIT ?



ISS PRO et ISS 64, simulations de football disponibles en juin 97.



GRANDIA

Après avoir été annoncé il y a déjà quelques mois de cela, mais reporté, Grandia s'annonce comme LE jeu de rôle-action de la Saturn. On peut espérer le voir arriver en France pour le début de l'année 98.

EDITEUR : GAME ARTS
DISPONIBILITE EUROPE :
AUCUNE DATE ANNONCÉE

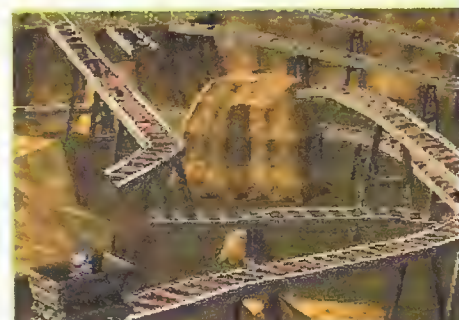


Les
rues de
Parm four-
millent de vie
et d'acti-
vité.

L'éditeur, à qui l'on doit Sylpheed et Gun Griffon, préparerait-il le

La première chose qui surprend lorsque l'on joue à Grandia, n'est autre que l'impression de dynamisme et de vivacité qui s'en dégage. L'univers de Grandia n'est pas un monde figé et vide, que les héros ne font que traverser en attendant de rencontrer une bande de sales bêtes à occire, ou un donjon à visiter.

Les rues des villes, les coursives des bateaux... sont peuplées de personnages qui s'activent, discutent et vivent leur vie. Vous pouvez parler à certains, mais d'autres ne sont là que pour le réalisme. Quel changement par rapport à la quasi-totalité des RPG, où l'on est sensé visiter la grande place d'une capitale, et où l'on rencontre trois pelés et un tondu ! Dynamisme encore, grâce à l'interaction des personnages avec le décor. Les murs s'ouvrent lorsque vous déclenchez le bon mécanisme secret. Vous devrez monter dans un wagonnet, et même sauter de celui-ci dans un autre. Les ascenseurs montent et descendent. Lorsque vous verrez, ne serait-ce que la plus banale poubelle dans le décor, n'hésitez pas à





l'ouvrir pour l'explorer. Un simple robinet tourné laisse jaillir de l'eau... Les moyens de déplacement sont nombreux et variés : ils vont d'un navire à vapeur, à une espèce de char, en passant par un curieux véhicule volant...

Grandia utilise un système de représentation qui, en combinant 3D et 2D, permet d'avoir un certain réalisme, tout en gardant un style "Animé" dans la plus pure tradition nippone. Les décors sont en 3D polygonales. Animés en temps réel, ils permettent de voir les scènes sous différents points de vue. A l'intérieur de ces décors en polygones se déplacent des personnages représentés sous la forme de sprites 2D. Mais la diversité des étapes intermédiaires des animations et la richesse des mouvements que peuvent effectuer les héros, sont proprement stupéfiantes. Game Arts est actuellement très discret sur le système de combat. Précédemment, l'éditeur avait présenté un système appelé "Action Battle System". Celui-ci permettait au joueur une série de libertés, visant à rapprocher Grandia des jeux de combat orientés action. Un dispositif, l'Auto-battle, autorisait cependant les plus fainéants à laisser le jeu se débrouiller tout seul lors des affrontements : il suffisait alors d'admirer le déroulement des affrontements, en comptant les mandales reçues par les Pas-beaux. Mais il semble que, récemment, Game Arts ait décidé de revoir son système, pour y apporter une série d'améliorations. Le jeu y perd en ponctualité, mais on ne devrait pas être déçu du résultat...

Banana San

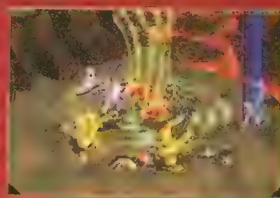
Une des cabines du bateau dans lequel vous partez taquiner l'aventure.

Au coeur de la bataille



Voici un exemple de combat : ceux-ci sont extrêmement colorés, et dynamiques. Vos troupes sont mal en point car l'adversaire est de taille : les espèces de golems essaient de vous écraser dans leurs grosses paluches, les fantômes et les gargouilles sont agressives. Bref, tout va pour le mieux dans le pire des mondes.

C'est le moment de fouiller dans votre "recueil des trucs, astuces et sortilèges du petit magicien" pour voir si un petit sort ne pourrait pas améliorer les choses.



Et c'est parti pour une tirade doublée de

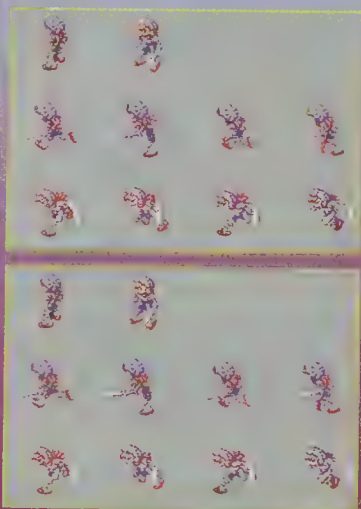


de je ne sais pas exactement quoi, mais ça a l'air efficace !

La gesticulite aiguë

La qualité de l'animation de Grandia est décoiffante. Justin saute, court, rampe, marche... et cela dans toutes les directions !

Une véritable équipe spécialisée dans l'animation s'est occupée des sprites des personnages, qui se déplacent avec un réalisme digne des meilleures productions de Disney !



退屈なさっているの、でいたら
ラウンジや 甲板に行かれるの
いかがでしょう？

Dans la galère hantée, vous aurez à combattre des hordes de fantômes.



Le fin mot de l'histoire...

Justin a quatorze ans. Il habite le port de Parm. Il veut devenir aventurier, comme son père, mais l'époque n'est plus aux grandes découvertes... Sur les conseils du conservateur du musée de la ville, il se glisse dans une zone interdite, dans laquelle des militaires effectuent des fouilles archéologiques dans les ruines d'une civilisation disparue. Grâce à la

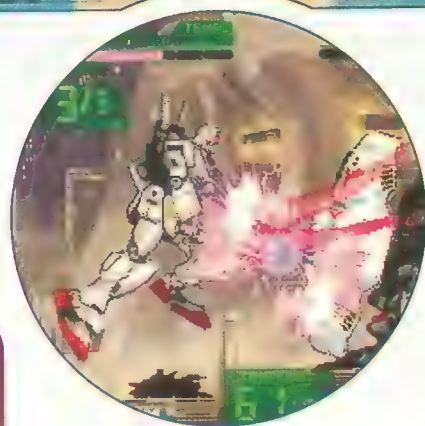
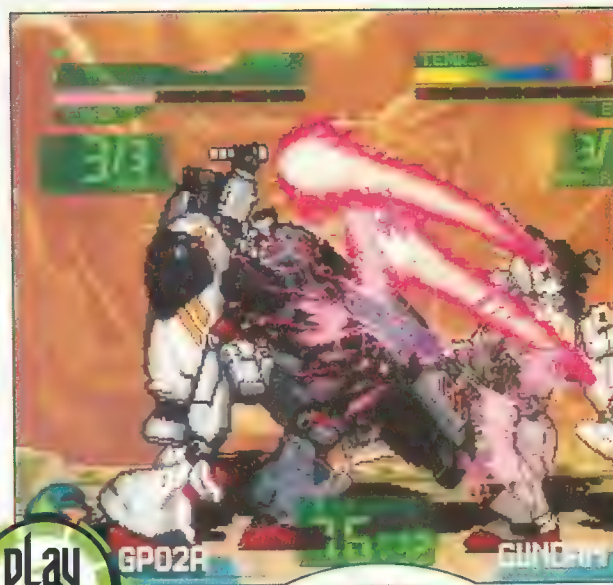


この船の蒸気機関は
いまのどこ 世界中で
最高の馬力なんだぜ

Tout bouge, on vous dit ! Les bielles s'agitent

GUNDAM THE BATTLE MASTER

EDITEUR : BANDAI
DISPONIBILITE EUROPE :
NON PREVU EN FRANCE



Les différentes situations sont représentées avec un flux de détails qui appelle la question des jeux de l'homme et du Coeur.



1400 Euro pour un permis de construction, soit dix fois moins qu'ailleurs à laquelle s'ajoutent les deux permis suivants. Le paiement de plusieurs bills de change de quatre de M.B. il y a une autre sorte d'agitation de grande, versant au bureau de l'industrial d'un coup de 14000 Euro en 2000.



Commencez par attendre ce

vec une licence aussi prestigieuse, on aurait pu s'attendre à une de ces adaptations bâclées dont les éditeurs ont le secret. Or, surprise, ce jeu de baston s'avère très sympa. L'animation des Mobil Suits (MS) est très convaincante. En effet, les programmeurs ont recouru à un système baptisé "motion parts system", qui garantit des mouvements aussi variés que réalistes. Chacune des parties importantes de l'armure des MS est animée indépendamment des autres. Autant dire que les détails de l'animation sont étonnants et la fluidité parfaite.

Des robots tout beaux

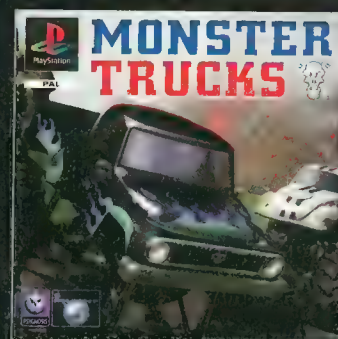
Parlons des Mobil Suits, car ils constituent sans doute le principal attrait du jeu. Gundam The Battle Master reprend l'équipe de choc de l'animé. Comme le scénario original, le jeu est censé se dérouler quelques années après la série, et on trouve une série de nouvelles carcasses, tel le Sazabi, le GP02A ou le Haigoku. Le réalisme est poussé à l'extrême, puisque l'armure des MS conserve les traces d'impacts et de coups. Vous pouvez ainsi vous rendre immédiatement compte des dégâts infligés à l'adversaire, sans même jeter un coup d'œil à ce qui fait office de jauge de vitalité. Tout simplement génial ! Toutefois, le jeu n'est pas

QUAND ON
CONDUIT UN
MONSTER TRUCK,
ON NE BAT PAS SES
CONCURRENTS.
ON LES ECRASE!



MONSTER TRUCKS

Un jeu complètement déjanté!



www.psygnosis.com





Defeat Lightning comporte un mode Story, et un mode Training particulièrement riche avec différentes options, de la classe que Time Attack ou Crush Carnival qui permet de s'essayer aux différents circuits.

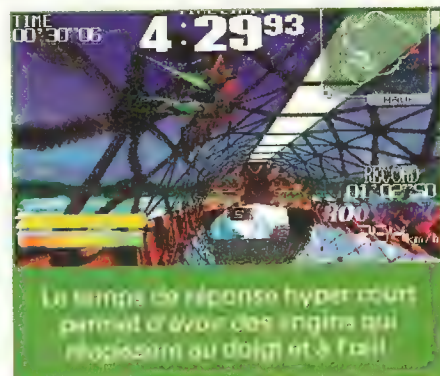


EDITEUR : D CRUISE
SORTIE : DISPONIBLE AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : ALLEZ SAVOIR...

play
station

DEFEAT Lightning

Defeat Lightning est un jeu conçu par une société surgie de nulle part : D Cruise. Ce studio de développement d'une dizaine de passionnés de jeux vidéo a, pour son premier titre, réussi à proposer une course/baston, qui, si elle manque un peu d'originalité, n'en est pas moins très soigneusement réalisée.



Le temps de réponse hyper court permet d'avoir des angles qui réagissent au doigt et à l'œil.



L'impression de rapidité due au défilement du circuit est très convaincante.

De l'auto au bikle

Dans le futur, les véhicules à roues : jusqu'à présent, sont interdits. On trouve un exemple typique, la H2O, qui équipe des équipes de rallye, à l'instar de ce qui se passe dans la place des Jokers. Atteignant des vitesses de Formule 1, ils sont conçus pour résister aux pires gommages. Une compétition, le Cyball, fait concourir différents véhicules de ce genre. Il est dit que le vainqueur pourra exaucer son vœu le plus cher.



Un principal aspect des joueurs vira certainement.

defeat Lightning ne demande au joueur que deux qualités : avoir d'excellents réflexes, et ne pas craindre de jouer des coudes ! Embarqué dans une série de courses en compagnie de trois autres concurrents, il va devoir non seulement se frayer un chemin, mais carrément éliminer ses petits camarades à grands coups de poings. La course se présente comme un "ride" étroit qui s'enroule sur des kilomètres, et dont les dénivellées donneront mal au cœur au plus marin des joueurs. Imaginez un grand huit de fête foraine en plus long, et plus tarabiscoté, et vous aurez une petite idée des circuits qui vous attendent ! Vous pilotez des sortes de Mobile Suit/Robots géants, les Bikles, qui remplacent dans le futur les automobiles comme moyen de locomotion. Non contents de tracer à plus de 300 km à l'heure, les Bikle sont équipés d'un booster dans le dos qui leur permet de voler dans les airs. Cette capacité est décisive, car elle vous permettra de trouver des "raccourcis" lors des courses, en passant par exemple d'une boucle du circuit à une autre au moyen d'un bond prodigieux. Mais les choses ne sont pas aussi faciles, car votre booster ne durera qu'un court instant. A vous ensuite de faire jouer vos talents de stratèges : faut-il mieux tout brûler d'un seul coup pour arriver en tête ? Ne vaut-il pas mieux l'utiliser par petits coups, pour dépasser le peloton ou pour franchir un passage un peu technique ?



A ce Prix là! j'te confirme.. J'y vais à donf!

Dis-le à tes
potes, c'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins cher!



Jusqu'à

4 JEUX 99% TTC AU CHOIX

CHACUN
+ Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/12/97

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue!
Si tu réponds dans
les 8 jours



Profite de cette offre
et bénéficie de
tous les privilèges du
Européen du Multimédia

en droit d'entrée, ni cotisation
membre.

Catalogue de 132 pages couleur
accompagné de son CD-ROM Magazine
par trimestre : des Jeux, des Infos, des
démonstrations...

CADEAUX, en accumulant des Points

Choix Exceptionnel constamment
actualisé : plusieurs milliers de
jeux présentés dans notre Catalogue.

la production française + tous les
"Sellers" Américains!

Garantie d'Économie : chaque Jeu
est au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur
le public), donne droit à une Réduction
élémentaire sur un second Jeu.

Livraison encore plus rapide (48 h
maximum) en commandant par
téléphone, par Internet ou par Minitel

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 10 - 59561 La Madeleine Cedex

Voici le (les) JEUX
que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Pour cette offre, je choisis :

☐ Saturn ☐ PSX

Je possède également un

ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise
si je réponds sous 8 jours



JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB
EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB
EUROPÉEN DU CO-ROM

- ☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 138,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,80 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,70 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,60 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date _____



T'as une console ?
Alors va vite voir
toutes les astuces et
solutions sur le

3615 CECD!

par Téléphone,

08-36-67-05-05

par Internet :

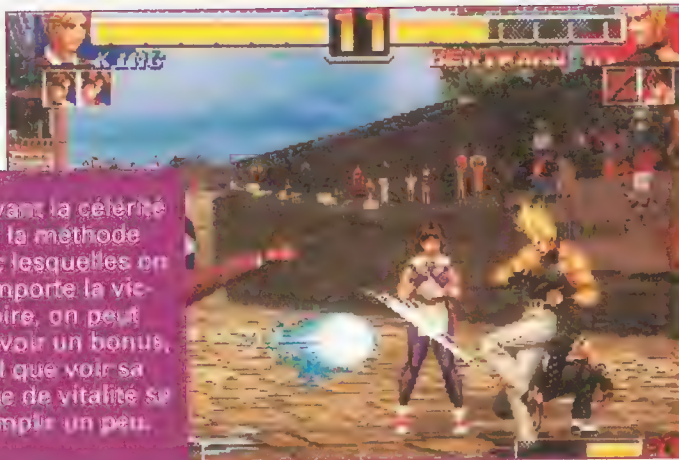
<http://www.cdclub.com>



apon

news

Suivant la célérité et la méthode avec lesquelles on remporte la victoire, on peut recevoir un bonus, tel que voir sa jauge de vitalité se remplir un peu.



Geese, avec Krauser et Mr Big, forment une nouvelle équipe : la Boss Team.

THE KING OF Fighters '96

EDITEUR : SNK
DISPONIBILITÉ EUROPE :
PAS PRÉVUE À CE JOUR

play station

Plus qu'une révolution, c'est une évolution...

Chaque année, SNK nous propose une nouvelle édition de son King of Fighters. Le cru PlayStation 1996 est annoncé pour l'été au Japon, un an après sa sortie en arcade. Au programme, une série de petites nouveautés destinées à rendre KoF'96 accessible à tout un chacun, et pas seulement aux spécialistes du jeu de combat.

est désormais possible de reculer ou d'esquiver de multiples façons.

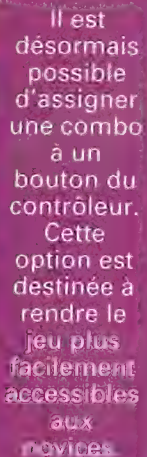


KoF'96, à l'instar des épisodes précédents, est plus une évolution qu'une révolution. Année après année, SNK peaufine son jeu, ajoutant une ou deux options, modifiant les attaques spéciales et les décors, et améliorant son système de combat, le TBS (Team Battle System). Chaque nouveau KoF connaît son lot de disparus... et de petits nouveaux. Cette fois-ci, Heidern, Saisyu Kusanagi, Takuma Sakazaki, Billy Kane et Eiji Kisaragi s'en sont allés... Et ce ne sont pas moins de neuf nouveaux combattants qui font leur apparition : Leona, Kasumi Todo (tout



Pour une fois, le scénario de KoF'96 ne raconte pas comment un tournoi d'arts martiaux clandestin s'organise, et comment les meilleurs combattants y sont conviés... Cette fois-ci, la rencontre a lieu au vu et au su de tout le monde, car c'est devenu un événement aussi mondialement connu que la date de mon anniversaire.



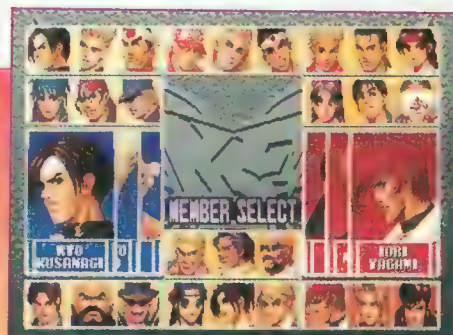


Banana San

SNK a ajouté dans la version PlayStation un "Extra Mode". L'option "Music" permet d'écouter à l'importe laquelle des nouvelles musiques que comprend KoF 96. Grâce à l'option "Private", il est possible de visualiser les attaques spéciales des combattants, lesquels disposent tous de nouvelles combos.

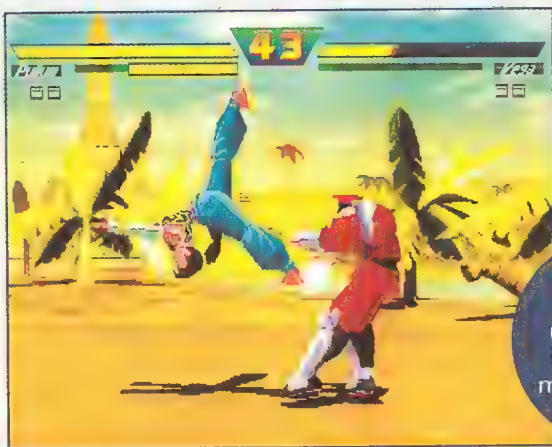
[illegible]

En 1995, on a donc la zone 7196. Le système de 194/93 de 100 Gares-Rails s'ajoute au réseau à part. Mais, cette dernière ne s'ajoute pas vraiment aux deux autres réseaux de chemins de fer français, car elle ne dispose d'aucun des éléments qui sont les caractéristiques de ces deux autres réseaux. Elle n'a pas de liaisons avec les autres réseaux, elle n'a pas de liaisons avec les autres réseaux, elle n'a pas de liaisons avec les autres réseaux.



apon

news

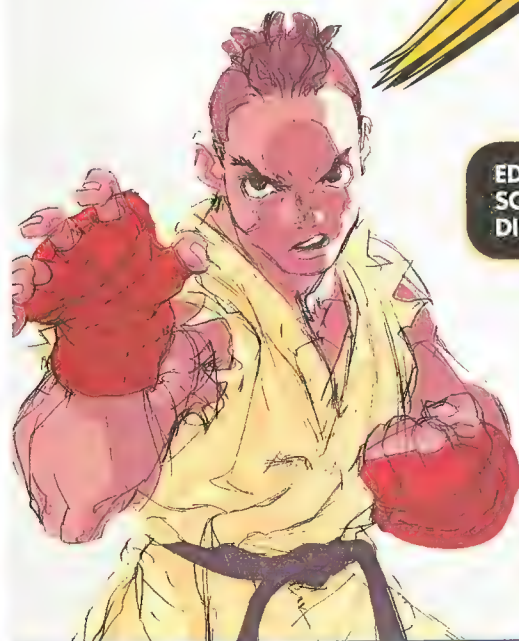


La 3D donne un réalisme inégalé aux mouvements



Gouken, l'ancien gros balèze des SF passés, est désormais un combattant comme les autres.

STREET FIGHTER X + ALPHA



EDITEUR : CAPCOM
SORTIE : NON COMMUNIQUÉE
DISPONIBILITE EUROPE : PAS PRÉVUE



La série des Street Fighter n'en finit plus de finir. Après les "X", les "Turbo", les "Ex" et autres "Alpha", la dernière version destinée à la PlayStation répond au doux nom de SF Ex + Alpha ! Certes la 3D est convaincante, certes on est toujours content de retrouver les combattants de la série. Mais, M. Capcom, ne serait-il pas temps de nous proposer quelque chose de plus nouveau et original ?

Street Fighter : la série qui n'en finit plus de finir



Reprenant un principe de jeu similaire à celui de Street Fighter Ex, SF Ex + Alpha est entièrement réalisé en 3D, avec des décors de fond en 2D. Par rapport aux épisodes de SF réalisés en 2D, les animations sont un peu moins fluides et les attaques spéciales légèrement moins impressionnantes. Mais, 3D oblige, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes, grâce à des mouvements de caméra qui mettent en valeur le moindre coup de poing ou coup de pied sauté.

Comment briser la garde adverse

Parmi les points principaux du jeu, il faut citer le "Super Cancel" et le "Guard Break". Le Super Cancel est la version améliorée du Cancel, qui permet de bloquer une Combo. Le Super Cancel permet désormais de bloquer une Super Combo. Quant au Guard Break, il permet d'exploser la garde de l'adversaire. Pour cela, le joueur doit presser en même temps le bouton kick et le bouton punch du contrôleur. Bien entendu, il faut le faire en combinant un coup de pied et un coup de poing de même niveau. Ainsi, si vous



Le sexe faible se

A quelques détails près, Street Fighter Ex dans votre PlayStation

Ken
et Guile ne
semblent tou-
jours pas
réconciliés !



Tous les personnages de SF Ex+ sont là, et même ceux qui sont cachés, pour autant que vous sachiez les mériter...

donnez un coup de pied haut, il ne faut pas placer un coup de poing bas niveau. Le Guard Break est très sympa, mais n'en abusez pas : la jauge Super Combo descend très rapidement à chaque fois que vous l'utilisez...

renforcées par toutes les possibilités qu'apportent le Guard Break et le Super Cancel) risque fort de devenir l'un des personnage préférés des joueurs de SF Ex+A.

Banana San

A vous les boss de SF Ex !

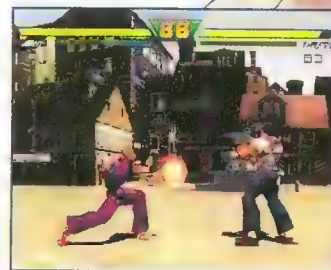
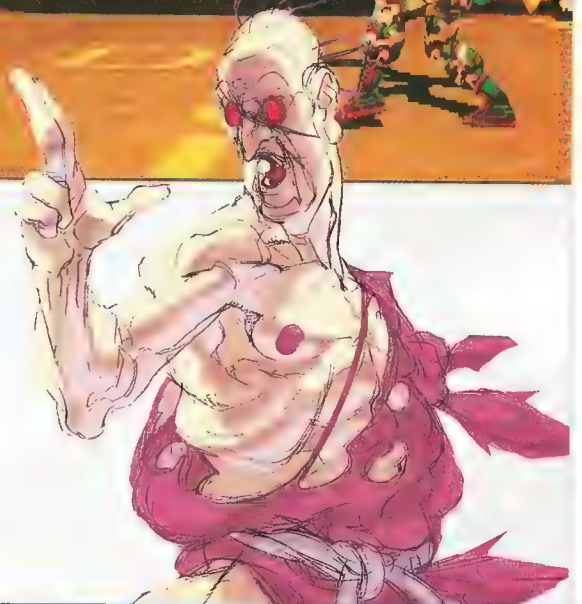
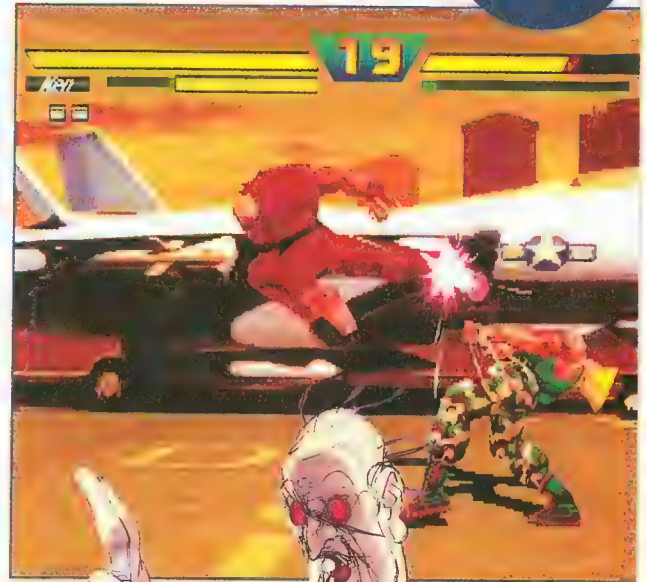
SF Ex+A est, à la base, la version PlayStation de SF Ex. Pas étonnant donc que l'on retrouve les points principaux de la version arcade. On peut désormais utiliser les cinq persos cachés de SF Ex, pour peu que l'on parvienne à certaines conditions optimales (combat terminé avec un Perfect, par exemple). On peut même utiliser le mauvais Ryu, qui était un perso caché de SF Ex+. Vêtu d'un karaté-dogi rouge (et pas blanc comme le vrai Ryu), il utilise les mêmes techniques de combat que Ryu, en plus agressif. Il est même possible de combattre en choisissant les boss Vega ou Galuda.

Sakura et Dalshim, qui venaient de SF Ex+, sont aussi présents. Dalshim (avec ses capacités de yogiste caoutchouteux

Les plus du Alpha

L'Alpha correspond donc aux différences entre le Street Fighter Ex+ (arcade) et la version PlayStation. Elles ne vont pas améliorer, et même les réduire, de la version arcade, mais de la version PlayStation.

- Les images ont été améliorées.
- Les sons et l'ambiance ont été améliorés.
- Les persos cachés de SF Ex+ sont maintenant utilisables.
- Le personnage de Vega est maintenant utilisable.
- Le personnage de Dalshim est maintenant utilisable.
- Le personnage de Galuda est maintenant utilisable.



Kairi dispose d'une nouvelle Super Combo, qui a tendance à calmer rapidement ses adversaires.



Pourquoi une version Alpha ?

Pourquoi le nom SF Ex + Alpha ? Concernant l'arcade, Capcom a voulu par SF Ex (pour Expert), faire comprendre au joueur qu'il s'agissait d'une version de Street Fighter en 3D. La version de SF Ex+ se différencie de SF Ex par quelques nouvelles animations et nouveaux personnages (dont le double maléfique de Ryu). Pour la version console, Capcom a ajouté Alpha pour signifier qu'il ne s'agit pas de la version arcade, mais bien d'une version PlayStation, comportant quelques modifications.



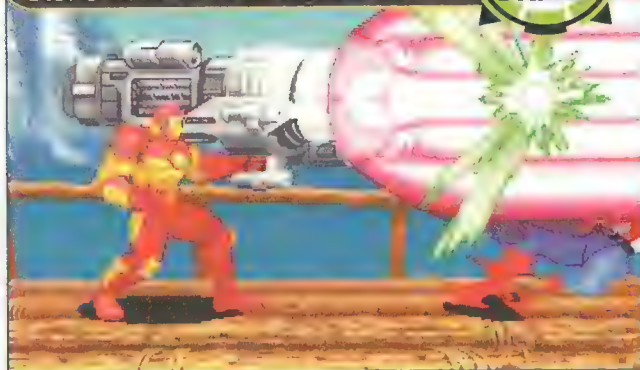
Les versions Saturn et PlayStation, quasiment identiques, seront disponibles au même moment.



MARVEL SUPER HEROES



EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBILITÉ : ÉTÉ AU JAPON
DISPO EUROPE : PAS AVANT 98



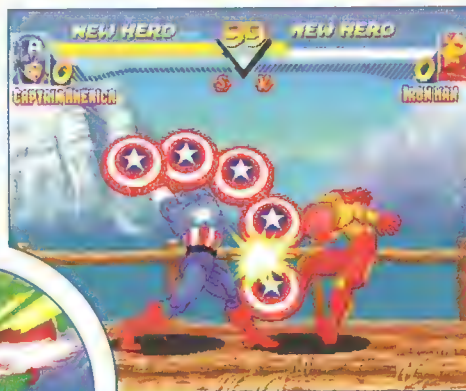
**Super
pouvoirs
et collants
moulants,
le pied !**

Alors que *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter* vient d'être annoncé, Capcom présente une conversion sur Saturn et PlayStation d'un de ses jeux d'arcade mettant en scène ces héros baraqués en collant moult, qui sont à l'Amérique ce qu'Asterix est à la

Décidément, tout le monde lui en veut, au Capitaine. Il a connu des jours meilleurs.



Il s'en est fallu de peu que la carrière du "Tisseur" s'achève ici.



m arvel Super Heroes reprend le système de jeu de X-Men, tout en en y apportant quelques améliorations. Les combattants sont tout droit sortis des comics yankee. On retrouve ainsi une armada de justiciers masqués (Spiderman, Wolverine, Captain America, Psylocke, Hulk, Iron Man...), ainsi qu'une tripotée de "super vilains" (Juggernaut, Thanos, Dr. Doom, Shuma-Gorath, Blackheart et Magneto...).

Captain America à la rescousse !

Les habitués de la baston façon Capcom ne seront pas déçus, et retrouveront les deux jauges, désormais classique : la jauge de vitalité, et la jauge "infinity". Cette dernière se remplit au fur et à mesure que l'on porte des attaques (on a donc tout intérêt à être agressif !). Quand elle atteint son maximum, il devient possible de réaliser une Infinity Special, qui se traduit généralement par une animation fort jolie... et de sévères dégâts pour l'adversaire.

L'une des innovations les plus amusantes du jeu reste la possibilité de transformer son super héros en "tcho héros" – un genre de super sayajin – grâce à certains bonus. Ainsi métamorphosé, le personnage saute plus haut, et peut changer de direction durant un saut. Il est même possible de réaliser des Aerial Raves, c'est-à-dire de projeter son adversaire dans les airs, puis de sauter pour continuer de l'assommer de coups ! Un jeu explosif... qui n'est pas attendu avant 1998 sous nos latitudes. Dur.

GAME'S & ESPACE 3 *gamer*

PRÉSENTE

DRAGON BALL Z

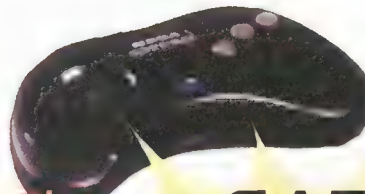
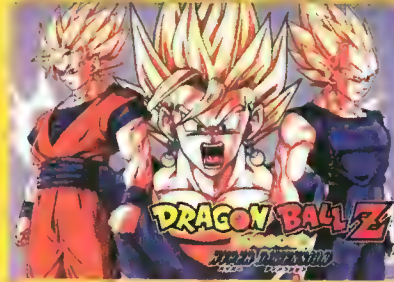
ドラゴンボール



PLAYSTATION 299F



SUPER
NINTENDO 489



POINTS DE VENTE GAME'S

ELIZY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 34 65 18 81

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92

EARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06

QUENTIN YVEUNES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33

BERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42

MONTPELLIER
Centre Commercial
Auchan Plein Sud
Tél. : 04 67 20 12 66

POINTS DE VENTE ESPACE 3 *gamer*

Commande par correspondance : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23
Espace 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN.



PARIS



PARIS

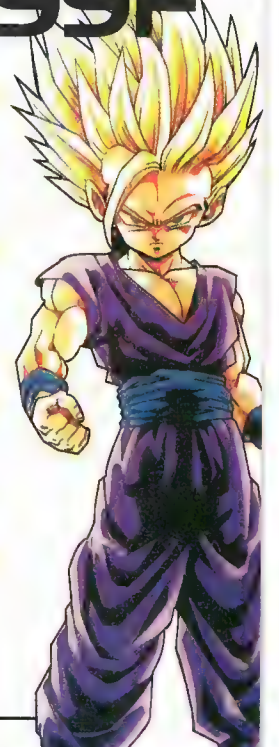


LILLE



DOUAI

SATURN 399F



N é o T o k y o

L'actualité du tout Tokyo jeu vidéo

• SNK : les meilleurs pour les meilleurs ?

On a souvent une vision idyllique du Japon, où la concurrence entre les entreprises serait courtoise, où les employés resteraient à vie dans la société où ils sont rentrés... La vérité est assez différente. Et le Japon ressemble plus à Dallas, qu'à La Petite Maison dans la Prairie.

Ainsi, par exemple, l'équipe de développement principale d'Irem, qui avait notamment réalisée les méga-hits "R-Type" et "Image Fight", a quitté - en bloc - l'éditeur après avoir réalisé le jeu "Under Cover Cop". Et on les retrouve chez... SNK. C'est à eux qu'on doit la série "King of Fighters", puis "Last Resort" et dernièrement "Metal Slug".

• Squaresoft en chiffres

Il s'est passé maintenant plus de trois mois depuis que Final Fantasy VII est sorti au Japon. Il est temps de faire un point sur ce jeu, qui est actuellement le CD-Rom de jeu qui s'est vendu le plus, toutes machines confondues.

• **JEU** : 3 060 000 exemplaires du jeu ont été vendus, soit un chiffre d'affaire d'environ 290 000 000 yens (à peu près 14,5 millions de francs).

• **LIVRE-GUIDE** : Les Japonais aiment lire, et ils n'ont pas acheté moins de 2 400 000 exemplaires des multiples guides qui sont sortis sur FFVII.

• **CD AUDIO** : 150 000 CD des musiques du jeu ont trouvé preneurs.



SQUARE

• Des RPG par milliers

En vrac, voici les prochains titres RPG annoncés au Japon : Arc The Lad 3 pour le printemps 98, Breath Of Fire 3 pour août 97, et Gensô Suikôden 2 pour Noël 97 sur PlayStation. Pour la Saturn, nous avons Blue Breaker pour août, Langrisser 4 pour août, Super Robot Taisen F le 27 juillet, et Vandal Hearts pour l'automne. Quant à la Nintendo 64, Mother 3 est toujours prévu pour Noël 97.

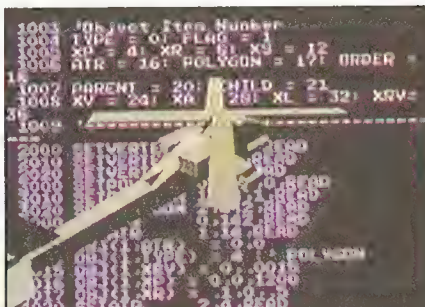
• M. Street Fighter s'en est allé

Autre exemple de départ, avec armes et bagages, chez les concurrents. M. Nin (son vrai nom est Nishiwaki) est le responsable du projet Street Fighter II. Si Street Fighter est aussi différent de la série SF II, c'est tout simplement parce qu'il ne s'agit pas de la même équipe de développement. Nin San n'était pas un débutant lorsqu'il est entré chez Capcom. Il avait commencé à travailler chez... Irem, qui décidément, il y a quelques années, était un éditeur de jeux d'arcade de premier ordre. Nin a développé chez Capcom des titres aussi prestigieux que "Final Fight", suivi de la série des "SF II". Et il a été débauché par Data East, chez qui il a fait "Fighter's History". Il ne s'est pas arrêté en si bon chemin, puisqu'on le retrouve chez SNK - comme le monde est petit ! - chez qui il a développé "Garô Densetsu 2". Il y occupe actuellement un poste de direction très important.



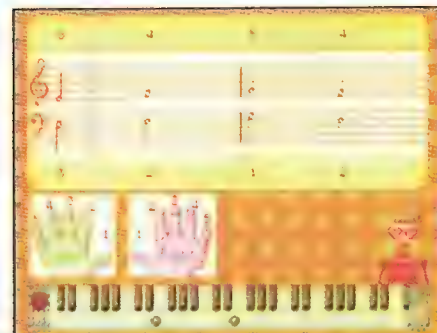
• Programmer sur Saturn

Alors que Sony s'est lancé dans son programme Yaroze (qui rencontre un succès limité, semble-t-il), Sega commercialise au Japon un langage de programmation pour la Saturn. Il s'agit d'un Basic adapté aux fonctions graphiques, et sonores, performantes de la Saturn. Il est ainsi possible de faire des petits jeux, et même en 3D car le langage contient toute une série d'instructions qui simplifient la programmation de jeux pour l'apprenti programmeur. Il existe deux versions du logiciel : une avec le câble nécessaire pour relier une Saturn à un PC, et l'autre avec un clavier. De 600 à 800 francs environ suivant la version.



• Jouer du synthé sur Saturn

Waka commercialisera en juillet une interface qui permet de brancher un clavier de piano MIDI sur une Saturn. Un logiciel permet de faire mumuse, de sauvegarder ses œuvres... On peut même jouer du clavier, et voir sur l'écran de la Saturn les notes s'inscrire au fur et à mesure. 400 francs environ.



Du neuf sur le DD64

MACHINE : N64
DISPONIBILITE EUROPE :
OH, SANS DOUTE, VA...

Le premier périphérique de la N64 pourrait bien aboutir contre toute attente.

Des possibilités qui font déjà baver bien des développeurs !



De nouvelles infos sur le lecteur DD64 ont été révélées lors d'une conférence de développeurs, les 3 et 4 avril derniers à Seattle. Se plaçant au-dessous de la machine, le lecteur se branchera sur le port "EXT" de la N64. Il est prévu pour des disques de type magnétique, il aura sa propre alimentation et pourra donc être utilisé avec ou sans cartouche traditionnelle, offrant une capacité de stockage impressionnante. Lisant les informations à une vitesse de un mégabyte par seconde, le DD64 est ainsi comparable à un lecteur CD-Rom sextuple vitesse (ceux de la PlayStation et de la Saturn sont double vitesse). En plus de cela, le DD64 aura aussi la tâche d'upgrader la N64 :

4 mégas de RAM supplémentaires (ça double !), et de nouvelles bibliothèques d'effets spéciaux ! Il contient aussi une horloge dédiée au temps-réel... On croit déjà rêver, mais ce n'est pas fini. Les disques utilisés auront un espace réinscriptible, pour sauvegarder toutes sortes de stats ! Une machine qui devrait apporter sans nul doute de nouvelles ressources aux développeurs, tant il existe de manières différentes d'en tirer parti : par exemple, il deviendra possible d'ajouter de nouveaux personnages, ou de nouveaux niveaux à un jeu déjà commercialisé ! Espérons seulement que le projet aboutisse, car, comme nous vous le disions, les rumeurs sur un éventuel abandon de la chose vont bon train ces derniers temps.



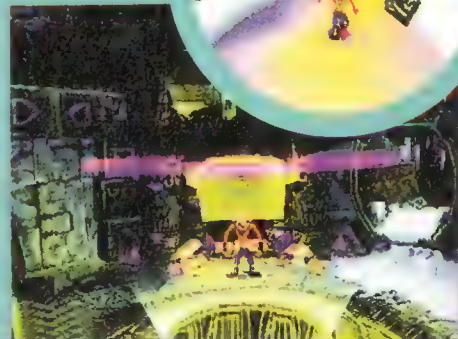
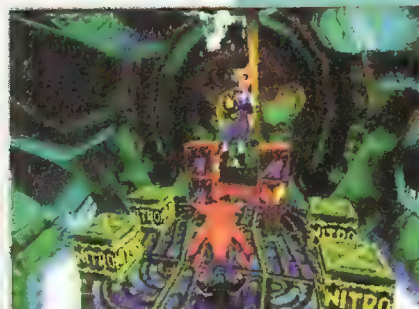
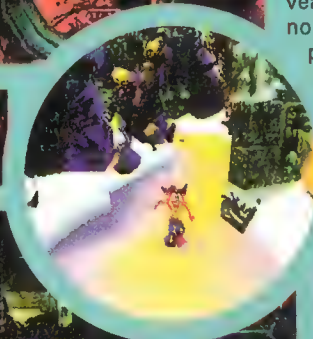
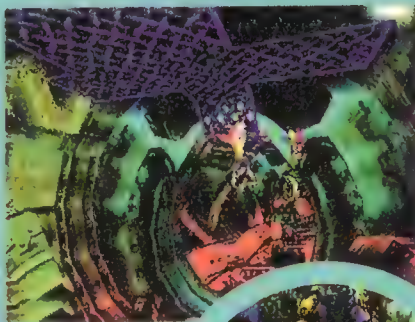
Crash Bandicoot 2



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E
DISPONIBILITE EUROPE : FIN 97



Alors que le premier vient de passer dans le club des plus grosses ventes sur PlayStation, Crash Bandicoot seconde couche arrive ! Encore plus beau que le premier, il ne s'agit pas seulement de nouveaux niveaux, mais bien d'une amélioration du gameplay, de nouveaux personnages, et d'autres trucs encore insoupçonnés par nous autres. On ne peut que vous faire partager les premières photos du jeu !

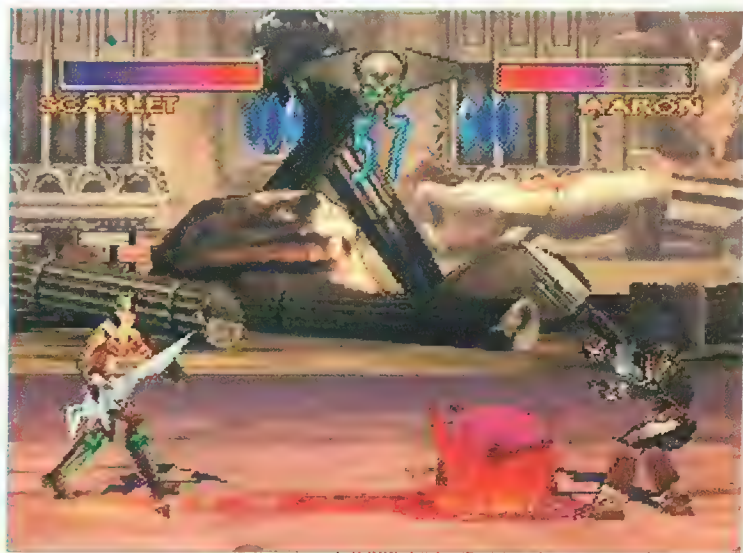
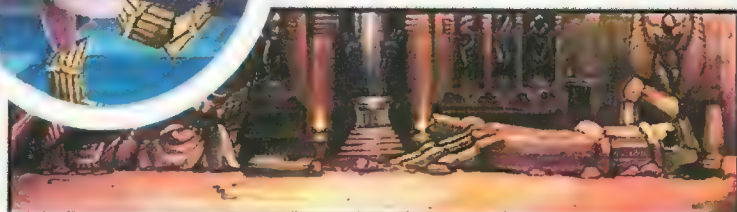


Dark Rift



MACHINE : N64
EDITEUR : TOKAI
DISPONIBILITE EUROPE : NAIF, HEIN ?

Pas beaucoup de détails sur Dark Rift, qui sera sans doute le prochain titre de baston à sortir sur N64 après Kl Gold. Cette fois, tout est en 3D, personnages compris et l'ambiance se classe dans le genre "Dark Fantasy" : armes blanches et créatures bizarres pour la plupart des personnages du jeu. Jugez-en vous-mêmes sur les photos ! Prévu pour le milieu de l'année aux US, Dark Rift tournera en 60 images par seconde, dans une ambiance gothique avec beaucoup de jeux de caméra pour donner le maximum de pêche aux combats. Enfin, une attention toute particulière a été apportée à l'intelligence artificielle. Wait and see !



ALORS, MINUS,
 T'EN VEUX ENCORE
 DU CAVIAR?

UUUUUUH
 ?

Seagal en jeu vidéo

Steven Seagal distribuera des kicks et des punches dans le nouveau game d'action de Tekmagik ! Deadly Honor est le name of the jeu, et it is un jeu d'action qui inaugurera une new technology,



news

ISS 64

Le meilleur jeu de football de tous les temps arrive enfin chez nous. A ne manquer sous aucun prétexte, sous peine de ne plus être considéré comme un vrai joueur !

telex

Des Lemmings au pays des Gremlins

Gremlin a racheté DMA, les créateurs de Lemmings. Voilà un rapprochement qui devrait amener des choses intéressantes, et notamment permettre à Gremlin de s'attaquer au marché N64, puisqu'une demi-douzaine de titres sont prévus.

telex

Plus de Saturn

Le groupe Océan, Infogrames, Philips, Ecudis ont jeté toutes leurs Saturn en pâture au vide-ordure. Ils arrêtent tout développement sur la machine de Sega. Fini, terminé, oublié, pour eux la Saturn semble définitivement hors-course. Pas grave, Sega reste là et bien là.

MACHINE : NINTENDO 64
ÉDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITÉ EUROPE : FIN ÉTÉ 97



Nous n'osions y croire, et pourtant, il a bien fallu se rendre à l'évidence. Nous avons bel et bien vu passer entre nos mains expertes la version européenne du plus grand jeu de foot de tous les temps. Baptisé J-League Perfect Striker en version japonaise, ISS 64 a subi nombre d'améliorations depuis la version nipponne. Tout d'abord, les commentaires ont été traduits dans la langue de Shakespeare. Ensuite, le jeu est beaucoup plus rapide : fini, les ralentissements ou les "replays" des fautes que l'on ne pouvait pas zapper. Pareil pour la vitesse du jeu : les actions s'enchaînent désormais à une vitesse folle. La difficulté a également été revue à la hausse. Vous pensiez, comme moi, refaire le trinôme gagnant "centre-tête-but" facile à réaliser dans la version NTSC ? Eh bien, ce sera beaucoup plus dur que prévu ! On sent que les équipes du reste du monde ont un niveau de jeu autrement plus élevé...

Six équipes cachées !

A la place des équipes qui composaient la J-League dans "Perfect Striker", nous avons droit ici à 36 équipes internationales en tout, dont la France, l'Allemagne, la Turquie, la Croatie, la Bulgarie, le Brésil, etc. Plus 6 cachées contre 3 seulement dans la version du Soleil-Levant ! Les modes de base sont bien évidemment les mêmes (Entraînement, Tirs aux buts, etc.), de même que les nombreuses options (création d'un joueur, marquage à la culotte, différentes vues du terrain, etc.). Le championnat japonais a cédé la place à la World League, une sorte de championnat géant avec TOUTES les équipes du jeu, ainsi qu'à l'International Cup, qui, elle, réunit 24 équipes. Seuls 5 stades entièrement refaits sont prêts à accueillir les joueurs et les 16 scénarios "euro-mondialisés" sont encore un autre défi à relever ! Inutile de dire qu'à la rédaction, nous



Les stades ont été entièrement refaits. Il y en a beaucoup moins, mais ils sont plus beaux !



Les fans de l'équipe de France reconnaîtront facilement Ibrahim Ba et sa chevelure à la "Rodman" des Bulls !



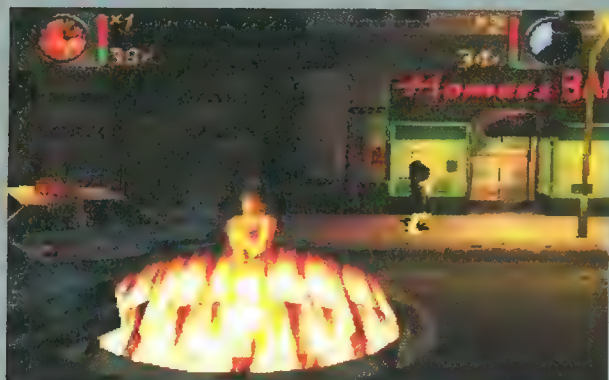
Ne cherchez pas plus loin : l'arbitre asiatique met systématiquement un carton rouge en cas de faute grave sur le gardien adverse !

Tomb Raider (U2)

Opération marketing de grande envergure chez Eidos : ils ont passé un deal avec le groupe U2 (si vous ne connaissez pas, on ne peut plus rien pour vous). Des images de Lara Croft tourneront en effet pendant le Popmart Tour, prochaine série de concerts du groupe, sur le plus grand écran du monde ! Bono et les autres seraient en effet



Fantastic Four



Développé par Probe, la talentueuse équipe responsable du fabuleux Die Hard Trilogy, Fantastic Four vous propose d'incarner la Chose, l'Homme élastique (ne rigolez pas), la Femme invisible, Miss Hulk et la Torche dans un beat'em all progressif pouvant se jouer jusqu'à quatre simultanément. Vos héros disposent tous de coups classiques, de projections et de pouvoirs spéciaux particulièrement impressionnants qui leur permettront de noyer dans un déluge pyrotechnique les sbires de l'infâme et très redouté Docteur Doom (Fatalis pour les anglophobes). Ce soft compte une bonne vingtaine de niveaux

particulièrement variés qui vous feront traverser différentes époques et différents mondes fidèles à l'esprit des comics Marvel.

100% "Marvellous"

Les personnages sont des sprites classiques en 2D. Mais les décors ont été modélisés en 3D et sont bien mis en valeur par une multitude d'effets spéciaux assez inhabituels pour ce type de jeu. Ainsi, vous pourrez vous déplacer en profondeur et pénétrer dans toutes sortes de bâtiments. A la sortie des niveaux, des boss gigantesques et fourbes vous accueilleront

Après une année 96 plutôt difficile, Acclaim retrouve ses marques et revient en force sur le marché avec des produits très prometteurs.

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ EUROPE : ÉTÉ 97

La torche, tout feu tout flamme !

Des boss en 3D et des effets spéciaux du plus bel effet.



chaleureusement. Le jeu comporte même des phases à la Virtua Cop durant lesquelles vous devez protéger des civils égarés. Bref, un jeu convivial qui s'annonce très fun et qui pourrait séduire ceux qui ont toujours rêvé d'enfiler une tenue à molécules instables. Puisse la jouabilité être à la hauteur de la réputation légendaire de nos super héros. A suivre de très près.

telext

**Jeux
Pirates
saisis**

CIUDAD DEL ESTE, Paraguay - 29 avril 1997. Les autorités du Paraguay saisissent des centaines de contrefaçons de jeux Nintendo ! Le Paraguay continue tout de même à être un des plaques tournantes de la piraterie vidéoludique, et représente un bénéfice estimé de 10 millions de dollars par an ! Évidemment, Nintendo a applaudi à cette vaste opération, qui concernait aussi bien des faux Super Nintendo que N64.

**VIDÉO
GAMES**

Consol plus GAMES

**Un réseau de magasins
hyper pro, sympa, efficace !
Des preuves ?**

**News ? Ici, c'est avant
le monde, autrement c'est
plus des news...
Prix ? C'est carrément les
meilleurs de France, autrement
c'est pas des bons prix...
e Stock ? C'est toujours
no, autrement c'est pas du
stock...
Bref, on ne vous prendra**

GAME DISCOUNT

1, Place Dupuy - 31000 TOULOUSE

05 61 62 55 66

MAD'GIK VIDEO

68, Rue St-Nicolas - 49400 SAUMUR

02 41 50 30 60

LE TEMPLE DE LA VIDEO

18, Rue de Mortain - 50300 AVRANCHES

02 33 68 11 77

ORDILAND

43, Rue du Nordfeld - 68100 MULHOUSE

03 89 64 45 85

POWER PLUS

133, Av. de Valescure - 83700 ST-RAPHAEL

04 94 16 23 70

CONSOL PLUS GAMES

7, Bd Kennedy - 06800 CAGNES SUR MER

04 92 02 06 04

*Attention ceci n'est
pas un exercice*



OBJECTIF : toute 1 France

MISSION : engage toutes nos forces
stop - occuper 1 terrain - stop défendre coûte qu coûte les civils passionnés de jeu vidéo - stop - pas de quartier avec 1 concurrence - stop lancer l'offensive sur les prix - stop bétonner les services - stop - n jamais recule devant une command spéciale - stop

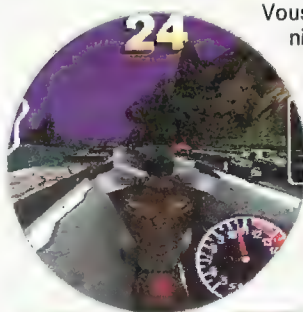
ekken 3 semble poser de gros problèmes sur PlayStation : les développeurs ont un mal fou à programmer une adaptation aussi fidèle que possible à la version arcade. Apparemment, ce serait même utopique de penser qu'une version identique puisse être un jour disponible, sans "upgrader" la PlayStation d'une manière ou d'une autre. En conséquence, Tekken 3 n'est pas près d'arriver, mais, dans tout cas, il sortira, Sony y tient trop !

telex

L'équipe de développement de Donkey Kong Country chez Rare quitte Nintendo pour rejoindre... ony ! Glurps ! Les p'tits gars ont même monté leur propre équipe de développement, nommée Eighth Wonder. C'est pas comme ça

Explosive Racing

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : FUNSOFT
DISPONIBILITE EUROPE : JUILLET 97

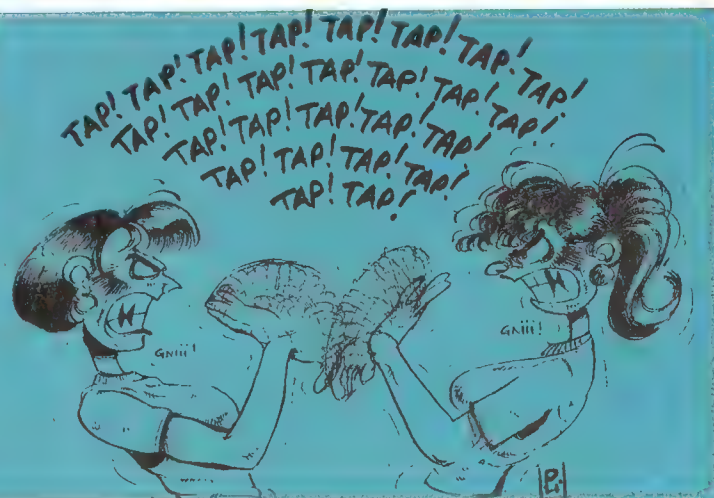


Vous vous souvenez peut-être de Burning Road, course délirante qui s'était positionnée dans le peloton de tête sur PlayStation? Explosive Racing reprend le même principe, en accentuant encore le côté délirant... Au menu, 6 circuits, dont 1 caché, une phase à la Chase HQ (avec les flics aux trousses dans les rues de San Francisco), 4 modes de jeu, 14 véhicules différents (plus d'autres cachés), 5 vues de caméra, conditions climatiques, scènes cinématiques, jeu en link et compatibilité avec le pad analogique, celui qui vibre, et le volant, c'est la liste impressionnante du menu Burning Road 2. Euh, non, pardon, Explosive Racing, qui n'est pas la suite de Burning Road. Enfin, pas vraiment. Sinon ça s'appellerait Burning Road 2. M'enfin.



Fight, les filles !

Konami nous a rempli de joie avec le fabuleux J.League sur Nintendo 64, et Konami a encore soulevé une foule en délire à l'annonce d'un Castlevania sur Nintendo 64. Mais là, Konami annonce un jeu de combat complètement cu-cul la praline, du nom de "Battle Dancers". Les persos du jeu sont pour l'instant des petites gon-zesses décolorées... génial !

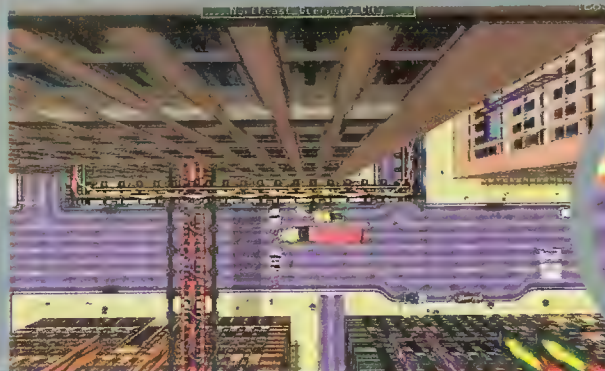


Grand Theft Auto

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR :
BMG INTERACTIVE
DISPONIBILITE
EUROPE : OCTOBRE 97



C'est dans la peau d'un malfaiteur en cavale que vous découvrirez l'univers de Grand Theft Auto. Au menu, 200 missions vous seront proposées, et il vous faudra les accomplir en évitant bien entendu la police. Au volant d'une voiture, d'un bus, d'un taxi, d'une ambulance, bref, de tout ce qui file à vive allure, vous arpenterez les routes de San Francisco, New York et Miami, et pourrez vous amuser aussi bien dans les centres commerciaux que dans les quartiers d'affaires ou au fin fond des larges banlieues ricaines. Un jeu





Kof '95

Sorti il y a deux ans
au Japon, King of

Fighters '95 est sur le point de
débarquer en version officielle sur
nos Saturn ! Une bonne initiative
de la part de Sega. Mais n'est-ce
pas un petit peu tard ?

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SNK
DISPONIBILITE EUROPE : JUILLET 97



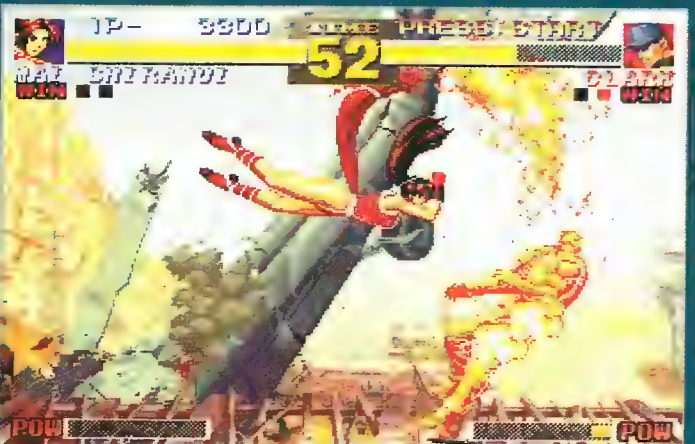
Véritable compilation des
jeux de baston SNK, KOF '95
propose une galerie de 24 per-
sonnages charismatiques (issus
entre autres des sagas Fatal Fury et

Art of Fighting), un mode de jeu en équipe (dans lequel vous pouvez
constituer à votre guise un groupe de trois killers) et une multitude de
coups spéciaux dévastateurs !

Enfin, comme son homologue japonais, KOF '95 fonctionnera avec une car-
touche Ram. Cette dernière permet à la console de stocker un maximum d'infor-
mations en mémoire vive, et d'éviter aux joueurs impatients d'interminables
loading. En bref, que du tout bon. Cependant, sachant que les fans de baston se
délèvent de la version 96 disponible en import depuis de nombreux mois
et que Kof '97 est en préparation dans les laboratoires de
SNK, on est en droit de s'interroger sur le bien-fondé
de ce lancement quelque peu tardif... et sur le succès
qu'il rencontrera.



Au menu, 24 lueurs aux tech-
niques de combat spectaculaires
et un Team Mode convivial.



AMIE 01 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS

ajoutez 50^F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR

JEU NEUF

ajoutez 150^F + 1 JEU OCCAS A 249 F

SATURN occas (garantie 6 mois) 990 F

99 F	149 F	190 F	190 F	249 F	249 F
<ul style="list-style-type: none"> BATTLE MONSTER (JAP) CAR DRIVING (JAP) CLOCKWORK NIGHT (JAP) DARK LEGEND (JAP) DAYTONA DEAD ALIUS (JAP) GALE RACER (JAP) GOtha (JAP) GRAN CHASER (JAP) PANZER DRAGON (JAP) SHINOBI DEV (JAP) SLAM DUNK (JAP) VICTORY GOAL VICTORY FIGHTER VIRTUA RACING 	<ul style="list-style-type: none"> CYBER SPEEDWAY DEATH CRIMSON (JAP) DEFCON V EURO 96 FIFA 96 GALAXY FIGHT (JAP) GREATEST NINE (JAP) HI OCTANE MAGIC CARPET ROBOTICA STEAM GEAR MASH (JAP) STREET ALPHA (JAP) TOSHINDEN (JAP) VAMPIRE HUNTER (JAP) VIRTUA HYOLIDE 	<ul style="list-style-type: none"> CLOCKWORK NIGHT II FIGHTING VIPER (JAP) GALACTIC ATTACK JONNY BAZOOKATONE MYST MYSTERIA PANZER DRAGON REVOLUTION X SKELETON WARRIOR THE D THEME PARK THUNDER HAWK ULTIMATE MK III VIRTUA FIGHTER II X-MEN 	<ul style="list-style-type: none"> DRAGON BALL Z II (JAP) FATAL FURY II (JAP) GUARDIAN HEROES LA HORDE LINKER LIVER STORY (JAP) MAGAMAN X III (JAP) NIGHT OLYMPIQUE SOCCER RAYMAN SLAM & JAM 96 SPACE HULK STREET FIGHTER ALPHA TOSHINDEN URA (JAP) WINGS ARM'S WIPE OUT 	<ul style="list-style-type: none"> ATHLETE KING COMMAND & CONQUER DOOM DRAGON BALL Z II EXHUMED GUN GRIFFON KING OF FIGHTER 95 (JAP) NEED FOR SPEED SEGA RALLY SHINING WISDOM SIM CITY 2000 SONIC WING SPECIAL STREET ALPHA II VIRTUA COP WORM'S 	<ul style="list-style-type: none"> ALIEN TRILOGY DARUS GAIDEN DAYTONA REMIX DISCOWORLD FIGHTING VIPER LOADED NBA EXTREME NIGHT WARRIOR STORY OF THOR STREET RACER TOMB RAIDER TOSHINDEN URA TRUE PINBALL VIRTUA ONVIRTUA WORLD WIDE 97

AMOK	COMMANDE & CONQUER	COOL SPOT	DARK SAVIOR	DAYTONA II	DIE HARD ARCADE	DIE HARD TRILOGY	DOOM	FIFA 97	HEXEN	MAGIC THE GATHERING	MAN X TT	MR BONES	NBA LIVES 97	PROJECT X2	SONIC 3D	SOVIET STRIKE	TORRICO	TOSHINDEN URA
------	--------------------	-----------	-------------	------------	-----------------	------------------	------	---------	-------	---------------------	----------	----------	--------------	------------	----------	---------------	---------	---------------

JEUX NEUFS SATURN

PSX occas (garantie 6 mois) FR 990 F JAP 1190 F

99 F	149 F	190 F	190 F	249 F	249 F
<ul style="list-style-type: none"> ACTUA SOCCER ADDIDAS CRIME GOAL EX (JAP) CYBER SLEED CYBER SPEED DEFCON V DESTRUCTION DERBY FIFA 96 HI OCTANE JOVA STORM KILSEAK THE BLOOD KRAZY MAN POWER SERVE RIDGE RACER STRIBLAD STRIDER 96 TOSHINDEN TOTAL ECLIPSE WIPE OUT ZERO DIVIDE 	<ul style="list-style-type: none"> ADDIDAS AIGLE WARRIOR ASSAULT RIGS FADE TO BLACK GUNSHIP 2000 IN THE ZONE IRON & BLOOD JACK IS BACK JUPITER STRIKE LOADED NEED FOR SPEED REVOLUTION X OLYMPIC SOCCER RIDGE RACER REVOLUTION SHOCK WAVE THE D THUNDER HAWK TOSHINDEN II TOTAL NBA 96 TWISTED METAL 	<ul style="list-style-type: none"> ALIEN TRILOGY DARK STALKER DRAGON BALL Z ESPN NBA LIVES 96 NFL QUARTERBACK NHL FACE OFF OLYMPIC GAMES PARDONUS PHILISOMA RAIDEN PROJECT ROAD RASH SKELETON WARRIOR SPACE HULK STREET ALPHA SUPER SONIC RACER THEME PARK TRACK & FIELD TRUE PINBALL TUNNEL B1 	<ul style="list-style-type: none"> BLACK DOWN BURNING ROAD CAR GORE 4X4 CHEEL SHOCK CHEESY CYBER TENNIS DAVIS CUP DOOM HULK MOTO X NBA EXTREME RETURN FIRE SLAM MACHINE HEAD STAR GLADIATOR STREET RACER TOP GUN VIEW POINT WARM WORM JIM II WING COMMANDER III X2 	<ul style="list-style-type: none"> ANDRETTI RACING ANDRETTI RACING CHEVALIER BAPHOMET CHRONICLE OF SWORD COMMAND & CONQUER COOL BORDER COOL SPOT DESTRUCTION DERBY II DIE HARD FIFA 97 MI TRILOGY NBA LIVES 97 PANDEMONIUM PET SANPAPAS RESIDENT EVIL SPACE JAM TEKKEN II TOMB RAIDER WIPE OUT 2097 X COM 	<ul style="list-style-type: none"> BLAZING DRAGON CASPER CRASH BANDICOOT CRUSADER FINAL DOOM FORMULA ONE HEXEN ISS DE LUXE JOHN MADDOEN 97 MOTOR TOONS II MYST ON SIDE PANZER GENERAL RACING SKIES SIM CITY 2000 SURPRISE SOVIET STRIKE STREET ALPHA II TOTAL N°1

ADDIDAS POWER SOCCER 97	CONTRA	COOL BOARDER	DARK FORCE	EPEDEMIC	EXHUMED	HEXEN	IN THE ZONE II	ISS PRO	JONAH LOMO RUGBY	KING OF FIGHTER	LA CITE DES ENFANTS PERDUS	LEGACY OF KAIN	LITTLE BIG ADVENTURE	LOST VIKING II	MAGIC THE GATHERING	PORSCHE CHALLENGE	PSYCHIC FORCE	REBEL ASSAULT II	SAMOURAI SHODOWN III	SOULBLADE	SPEEDSTER	SPIDER	SUIKODEN	SYNDICATE WARS	TOMB RAIDER	TOTAL NBA 97	V-RALLY	VANDAL HEART	VIRTUA POOL	WING COMMANDER IV
-------------------------	--------	--------------	------------	----------	---------	-------	----------------	---------	------------------	-----------------	----------------------------	----------------	----------------------	----------------	---------------------	-------------------	---------------	------------------	----------------------	-----------	-----------	--------	----------	----------------	-------------	--------------	---------	--------------	-------------	-------------------

JEUX NEUFS PLAYSTATION

ULTRA 64 NEUFS 1690 F ACCESSOIRES

FIFA 64	KILLER INSTINCT	MARIO KART 64	PICOT WINGS 64	STARS WARS	SUPER MARIO 64	TUROK	WAVE RACER	ADAPTEUR	MANETTE	MEMORY1 Mo
---------	-----------------	---------------	----------------	------------	----------------	-------	------------	----------	---------	------------

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 349 F

75 F	100 F	150 F	200 F
<ul style="list-style-type: none"> ALTEREST BEAST DAVIS CUP ROBISON EUROPEAN CLUB SOCCER JOHN MADDER 92 LEADER BORD GOLF STREET OF RAGE SUPER THUNDER SLADE TALESPI WRESTLE WAR ZOOM 	<ul style="list-style-type: none"> ALIEN SOLDIER F22 FIFA GALAHAD KICK OFF NBA ACTION 95 NBA JAM TE NHL 95 RISKY WOODS WORLD CUP 94 	<ul style="list-style-type: none"> ALADIN DYNAMITE HEADY ECCO II FIFA 95 FLASHBACK MICKY MANIA MR NUTZ NBA LIVES 95 SHAO FU SYNDICATE 	<ul style="list-style-type: none"> COMIX ZONE FIFA 96 LES SCHTROUMPS LIGHT CRUSADER NBA LIVES 96 NHL 96 ROI LION SECRET OF THOR URBAN STRIKE

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
<ul style="list-style-type: none"> BOOBY (US) KING ARTHUR WORLD NCCA BASKET OUT OF THIS WORLD (US) PILOT WING PRINCE OF PERSIA (US) R TYPE RISE OF THE ROBOT STARWING WING COMMANDER 	<ul style="list-style-type: none"> AERO ACROBAT ALIEN FIFA JORDAN ADVENTURE MR NUTZ MYSTIC QUEST SHAO FU SUPER METROID TWINBEE VORTEX 	<ul style="list-style-type: none"> AXELAY BRUTAL CASTELVANIA IV COOL SPOT EQUINOX FEK THE CAT JELLY BOY KID CLOWN MAGAMAN SKYBLAZER 	<ul style="list-style-type: none"> BIKER MICE DBZ II (JAP) EARTHWORM JIM II GIVE IN GO MARIO KART NHL 95 ROI LION SECRET OF MANA TINTIN AU TIBET ZELDA III

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom.....

Prénom.....

Adresse.....

Code postal.....

Ville.....

☐ l'achète ☐ l'échange ☐ j'ai le jeu que vous désirez

☐ j'ai le jeu que vous désirez

Mettez une croix ☐ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, vous nous en enverrez une plus complète par retour de courrier.

Dream,
le jeu
événement

L'équipe "Rare" (enfin, ce qui l'en reste) prépare actuellement un jeu N64 baptisé Dream - nom de code - et qui devrait être un événement dans l'histoire du jeu vidéo.

Plus de détails après le salon de l'E3 dans notre prochain numéro.

Le salon
de l'E3 en
direct !

Du 19 au 21 juin prochain vous pourrez, en consultant le web Joystick, trouver toutes les infos sur l'E3 d'Atlanta en direct, comme si vous y étiez. Chaque jour des dizaines de news, des photos, des prochains hits de l'année. Alors une seule adresse pour vous connecter : www.joystick.fr.



Extreme G

EDITEUR : ACCLAIM
MACHINE : NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ : FIN 1997

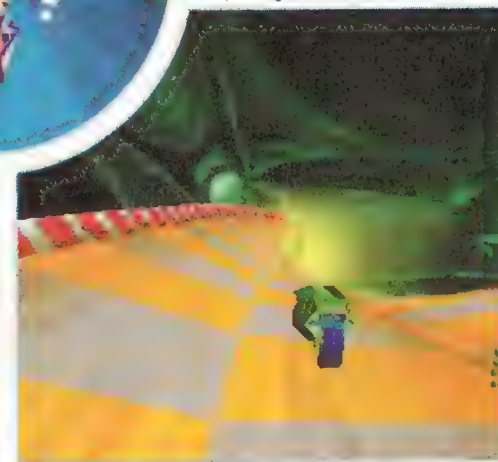


G pour quoi, au fait? G pour la force G, du même titre que ce dessin animé que chacun regardait le mercredi après-midi étant tout piti... Bref, G pour

force centrifuge, de celle qui vous colle au sol. Le concept est simple : un, voire deux, trois ou quatre fanas du Joe Bar Team choisissent - simultanément - une moto au look futuriste parmi la dizaine proposées (plus deux cachées). Ils secouent ensuite le paddle et c'est parti... WipeOut sans les bugs, avec un effet de vitesse dix fois mieux rendu, voilà Extreme G. Douze circuits sont pour l'heure au programme. Dans le désert, le voyageur averti prend le temps de relquer d'énormes squelettes de dinosaures sur le bas-côté. Plus tard, il visitera des mines, une ville gigantesque et l'espace. Graphiquement, la Nintendo 64 surpasse définitivement tout ce qui existe sur le marché. Savourez ces quelques images en attendant d'en savoir plus, très, très prochainement !



Douze circuits bourrés de passages secrets, une dizaine de bolides, une vingtaine d'armes différentes... Le pied !



Lorsqu'une bombe explose, l'effet visuel est réellement tape-à-l'œil. Probe a choisi d'utiliser au maximum les capacités de la console.



Parmi les armes proposées (que le joueur ramasse en participant à une course) se trouve la bombe au plasma qui aveugle tous les concurrents.

Lamborghini 64



Titus, éditeur auquel on doit entre autres titres Prehistorik Man (Super Nintendo) s'attaque à la superpuissante Nintendo 64 avec Lamborghini 64. Dans ce jeu de course, vous pourrez ainsi piloter Ferrari, Porsche et... Lamborghini. Bref, toutes les caisses que vous ne pourrez jamais vous payer sont à portée

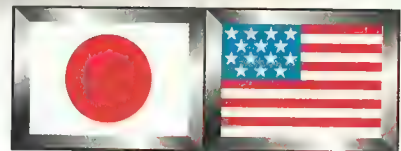
CONTENU : 4 DISQUES
MACHINE : NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ : FIN 1997





Maintenant et ailleurs

Zooms sur les jeux
disponibles au Japon,
aux USA et en import !



Comme le mois dernier, c'est encore l'avalanche pour les jeux disponibles en import. Même si, malheureusement, la grande majorité d'entre eux pêche par un manque cruel d'intérêt... Heureusement, il y a (non pas Findus) mais deux produits (je dirai un, personnellement...) qui sortent du lot. Tobal 2 tout d'abord, est une véritable prouesse technique autant que ludique. Joypad d'or, s'il vous plaît. Tous les membres de la rédaction s'y sont d'ailleurs essayé. La tôle que je leur ai mise, j'y crois même pas tellement chuis surpuissant... A ne surtout pas rater pour les fans de baston ! Dans le registre convivial, il y a également Starfox 64 puisqu'à quatre, c'est le pied total !!! Encore un jeu que les rédacteurs n'auront pas vu longtemps, ahahahhaa !!

JEAN ALES, COINCÉ DANS LE TUNNEL DE MONACO...

1/ Tobal 2 (PlayStation)

Square Soft est décidément très fort ! La suite du jeu de baston le plus original du monde est tout simplement sublime ! (Pages 60 à 62).

2/ Starfox 64 (Nintendo 64)

Seul, à deux, trois ou quatre, que vaut l'un des jeux les plus attendus de la console Nintendo ? Réponse... (Pages 64 à 66).

3/ Cyberbots (Saturn)

La Saturn aime les jeux de baston, et les robots par dessus le marché (aux puces). Pourquoi se priver ? (Page 69).

4/ Metal Slugs (Saturn)

Une partie de shoot à deux, ça vous dit ? Alors ce titre est fait pour vous ! (Page 68).

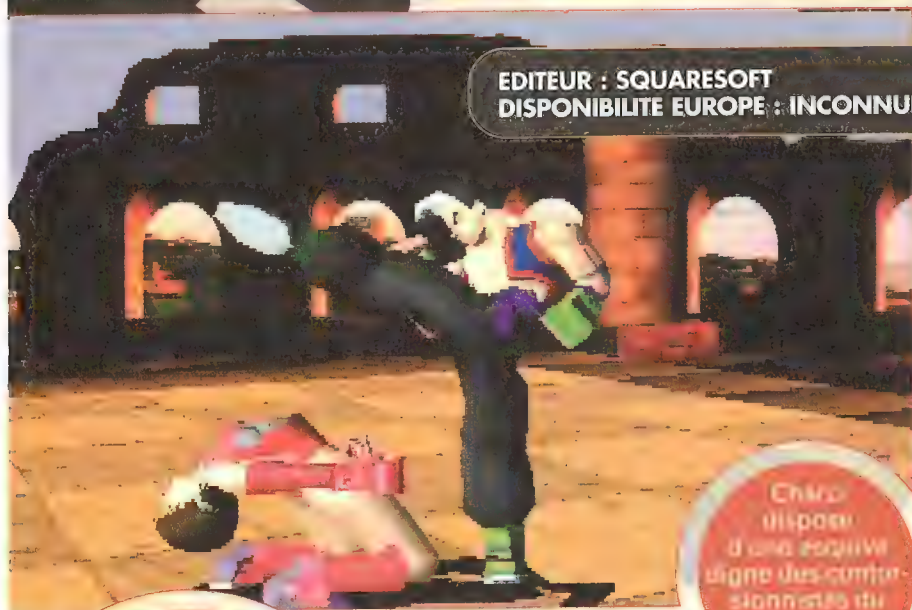




Avec Tobal 2, Squaresoft et Dream Factory nous font une démonstration quasi indécente de leur talent ! Une suite grandiose qui montre bien que Tobal est un must qui digne de toute votre attention.



EDITEUR : SQUARESOFT
DISPONIBILITE EUROPE : INCONNUE



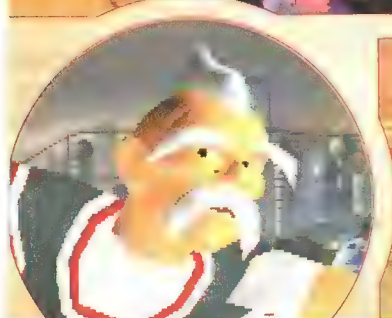
Chaque épisode d'une série est digne des combattants du niveau de l'élite !



b on nombre d'entre vous sont sûrement passés à côté de Tobal n° 1, en partie à cause de son aspect graphique outrageusement cubique et dépouillé. Cependant, Squaresoft sait écouter les critiques et fait preuve avec ce nouvel opus d'un sens de la répartie exemplaire !

**Squaresoft,
c'est Monsieur Plus !**

Evitons de nous noyer dans de stériles superlatifs, Tobal 2 est sans conteste possible une pure merveille graphique : désormais, haute résolution et lissage



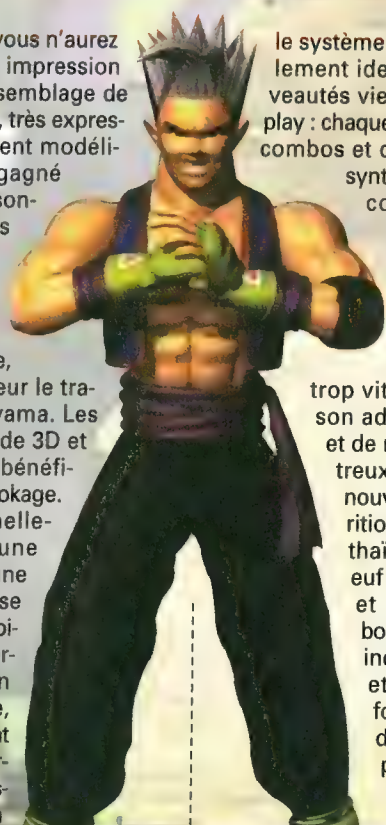
Des mouvements d'une pureté sans précédent



Vous pouvez même effectuer des combos aériennes !



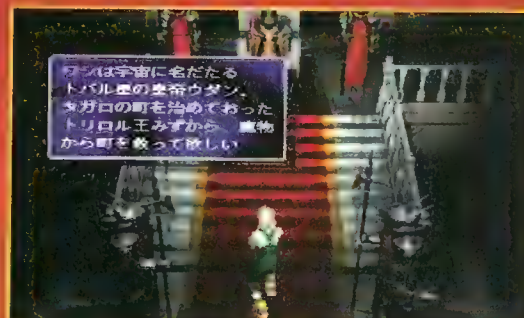
de Gouraud sont rois, vous n'aurez plus cette désagréable impression de faire bouger un assemblage de Lego. Les personnages, très expressifs, sont admirablement modélisés et ont nettement gagné en charisme et en personnalité. Les textures exemptes de bug sont belles, colorées et éclairées en temps réel. Une évolution graphique impressionnante, qui met encore en valeur le travail du Mangaka Toriyama. Les arènes, un mix adroit de 3D et de 2D, ont également bénéficié de ce splendide relookage. Elles sont exceptionnellement détaillées et d'une finesse rare. En gros, une véritable métamorphose qui relègue le premier épisode au rang de bêta version ! Le jeu tourne en 30 images par seconde, une animation nettement plus vélocité qui vous permettra d'infliger de magistrales punitions, et la



le système de combat reste globalement identique, quelques nouveautés viennent égayer le gameplay : chaque perso dispose de super combos et d'une fin en images de synthèse (sauf les boss), les combos s'affichent à l'écran, les combattants disposent d'attaques magiques imparables (cf. encadré), il est possible d'être déséquilibré si l'on recule trop vite, de courir autour de son adversaire, de le sonner et de rattraper un malencontreux vol plané. Trois petits nouveaux ont fait leur apparition : Doctor V (un boxeur thaï), Chaco (une petite meuf aux formes insolentes) et Mark (un mystérieux boss). Enfin, le mode Quest inclut des éléments RPG et offre un peu de profondeur au jeu (cf. encadré). Plus difficile d'accès, plus technique qu'un Tekken et d'une richesse insoupçonnée,

Le mode Quest

Il est tout simplement magnifique. L'aventure se déroule aussi bien en extérieur que dans des souterrains. Des marchands ont fait leur apparition et votre personnage gagne des points d'expérience. Vous pourrez également incarner tous les persos rencontrés (soit 200 !) une fois ce mode termine. Une profondeur de jeu appréciable.

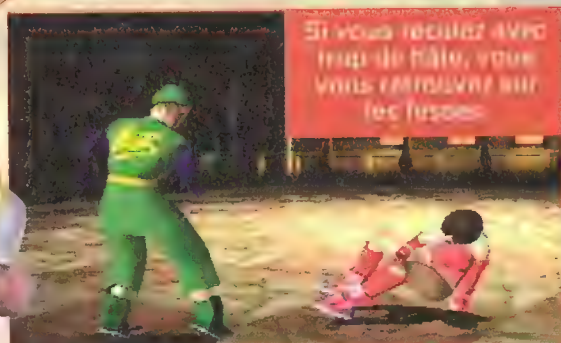


TOBAL 2



Ben voilà, des coups répétés dans les tibias, ça fait hobo !

Un jeu d'une
beauté
hallucinante



Si vous reculez avec trop de hâte, vous vous retrouvez sur les fesses.



Les attaques magiques

Ils demandent un temps de concentration assez long et utilisent une partie de l'énergie. Pour briser que votre adversaire ne vous les balance, vous serez forcé de privilégier le contact ou bien d'exploiter le potentiel 3D des vagues de rebond !



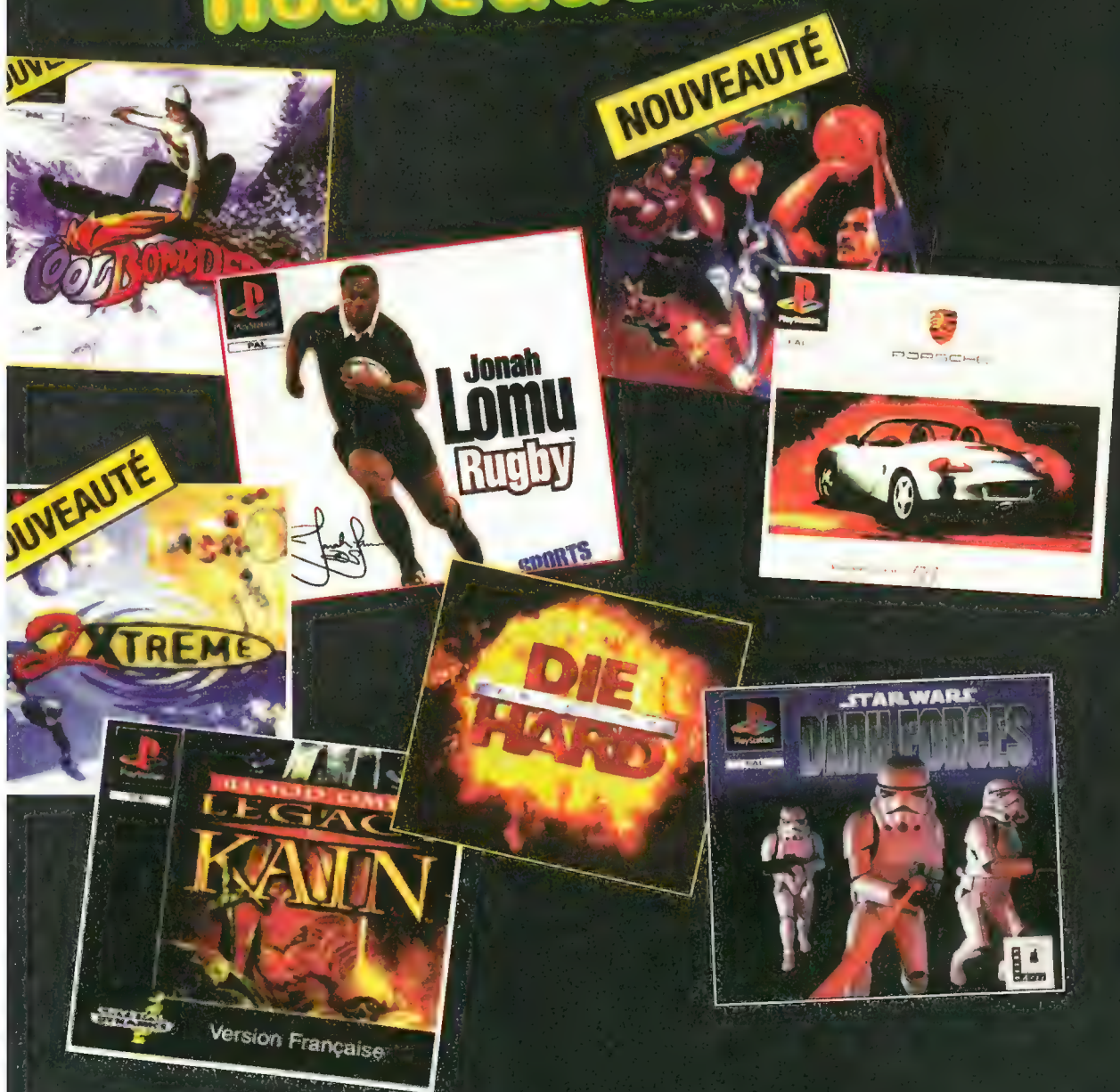
NBRE DE JOUEURS : 2
GENRE : COMBAT
SAUVEGARDES : 1 BLOC
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : INFINIE
DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE
SPECIAL : PAD ANALOGIQUE

3617 GAME OVER

Connectez vous
et recevez les
nouveautés!

- 1 Connectez vous sur 3617 GAME OVER
- 2 Laissez vos coordonnées
- 3 Faites votre choix
- 4 Nous vous en envoyons chez vous
- 5 Vous ne payez que la communication

50 TITRES
DISPOSABLES
EN 48 H



- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Formula 1
- Time command
- Tomb Raider
- Dark Force
- Pandemonium
- Die-hard
- Total NBA 94
- Legacy of k...
- Destruction derby
- Soul blade
- Tekken
- Etc.

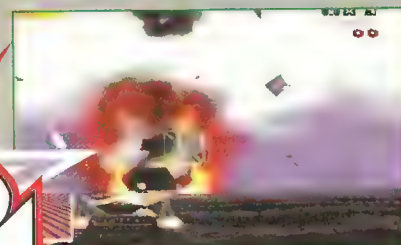
japon

zoom



STARFOX

Cinq ans d'attente avant de pouvoir enfin jouer à la suite des aventures de Fox, pilote d'élite et sauveur du monde ! 3D temps réel pour des sensations garanties dans un jeu dont le point fort reste le mode quatre joueurs.



EDITEUR : NINTENDO
DISPONIBILITÉ EUROPE :
DEMAIN À LOURDES,
FIN 97 POUR
LES AUTRES.

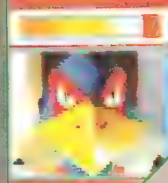
ninten
64

Pour
pouvoir
goûter
aux
dangers
du
monde
de feu,
au
centre
de la
galaxie



Il
faudra
sauver
votre
base
des
assauts
de
pilotes
enne-
mis
dans le
niveau

Starfox débarque enfin. Enfin, un des jeux N64 les plus attendus se décide à nous révéler toute sa 3D. A l'époque du premier épisode, il fallait un chip "super FX", et ce pour 3 polygones qui se battaient en duel... Aujourd'hui, sans aucun doute, les développeurs de Starfox 64 ont pu nous pondre ce qui correspondait le plus à leur idée originale. Le principe et l'ambiance n'ont pas changé d'un iota : il s'agit toujours de sauver la planète dans la peau du renard-pilote-sauveur-intergalactique-poilu. Avec vos trois coéquipiers, vous voilà projeté aux commandes de votre appareil, dans un espace aérien qui n'est malheureusement pas encore tout à fait libre. Dans ce nouvel épisode, en fait, rien n'a vraiment changé, mis à part la



さーのアーウィンも
さーがもな



L'effet
de choc des
super-bombes sur



présence du mode multijoueur, et la qualité de la réalisation.

C'était la moindre des choses

... que d'ajouter ce dernier mode et d'exploiter les capacités de la machine. En dehors de cela, c'est la grosse déception côté innovations. Certes, les niveaux sont bien plus variés, avec la défense d'une base alliée, une course-poursuite en char derrière un train, ou une chasse au golem géant dans un couloir truffé de poutres mouvantes. Mais la dégradation de la beauté des graphismes au fil des niveaux, et le manque de nouveaux bonus déçoivent un peu. Mis à part cela, Starfox 64 tient ses promesses : jouable à souhait, maniable, et nanti d'une ambiance encore renforcée par des digits vocaux qui remplacent les antiques "bidibidibi" de la Super Nintendo. On retrouve également toutes sortes de trucs cachés, bonus et chemins différents pour arriver au boss final. Et heureusement, car le jeu est fini en sept étapes, ce qui représente pour le joueur moyen une après-midi de forcing...

Une réalisation impeccable pour un soft qui n'innove pas vraiment

La carte de la galaxie. Comme vous pouvez le voir, de nombreux chemins sont possibles pour parvenir jusqu'au boss final.



Des manoeuvres de pilote d'élite

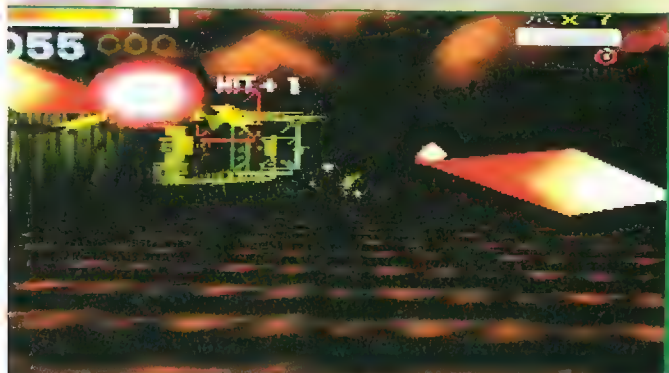
Au maigre chapitre des nouveautés 64 bits, signalons la présence de deux manoeuvres d'esquive : un looping complet, pour se retrouver derrière son poursuivant, et un autre pour un demi-tour rapide. On retrouve en outre les vrilles latérales pour éviter les tirs ennemis.



Après avoir évité les poutres de l'avant dernier stage...



Plus on avance dans le jeu, plus les graphismes s'assombrissent et perdent de leur beauté.



vous vous lancerez à la poursuite du boss le plus grand du jeu.

Des boss impressionnants



Les boss, tout en restant dans l'esprit cartoon du jeu, sont devenus particulièrement impressionnants, notamment le dernier. Cette tête de singe gigantesque tente de vous avaler, et crache des météores !

Les débuts et les fins de mission sont ponctués de petits passages animés, et des félicitations de vos coéquipiers.



Les effets de transparence et de reflets sur les étendues d'eau du premier niveau sont très réussis. **Dommage que cette qualité graphique ne se retrouve pas à chaque étape**

Les bonus

Les bonus n'ont pas beaucoup changé :



Trois puissance de lasers.

Super bombes.



Une icône de réparation en cas de perte d'une aile ou deux.

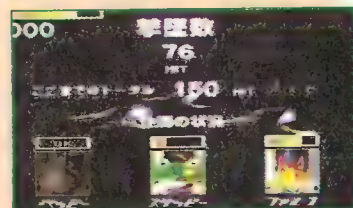
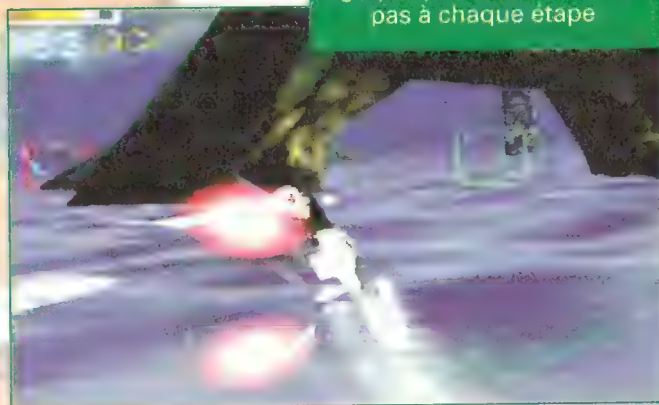


Bonus de vie argent et or



Le mode multi-joueur

La première mission de jeu, l'entraînement, il faut abattre le plus d'ennemis possible.



Récapitulatif de fin de stage : état de vos compagnons, pertes ennemies et décompte des points.



NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

GENRE : **SHOOT 3D**

SAUVEGARDES, BLOCS : **SEULEMENT LES SCORES**

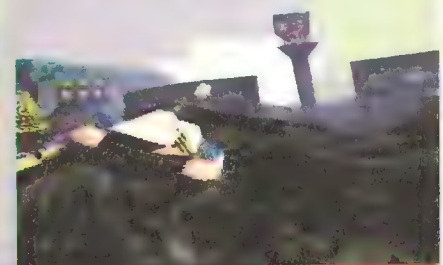
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : **NON**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

SPECIAL : **STAGES CACHÉS, CHEMINS DIFFÉRENTS**

Un soft toujours aussi fun, mais qui aurait pu être mieux fini



Gagnez

une

Nintendo 64

avec le jeu

TUROK

DINOSAUR HUNTER

sur le

3615

JOYPAD



Zapping

Toutes les sorties japonaises et US

Un moment de philosophie dans un mag de jeux vidéo, ce n'est pas courant. Pourtant, le voilà : les goûts, surtout le bon goût, ne sont pas universellement partagés. Pour preuve, le nombre de zappings Japon / US de ce mois-ci. Les goûts et les couleurs... Voilà, c'est tout pour la philo aujourd'hui !



Metal Slug



Un jeu de massacre comme on les aime. Deux petits mecs armés d'un pistolet se baladent dans un scrolling tantôt horizontal tantôt vertical et cartonnent la tranche d'un milliard de soldats ennemis. SNK nous ressort là un bon vieux jeu d'arcade bien bourrin, sans réflexion aucune et tout en 2D. Graphismes fouillés, animations variées et de qualité, un jeu d'arcade qui cartonne bien, quoi, même si le principe fait un peu déjà-vu. Allez, on y go, faut tout blaster !

88%

EDITEUR : SNK
SORTIE EUROPÉENNE :
LA LÉGENDE AMÉ.



Planet Joker

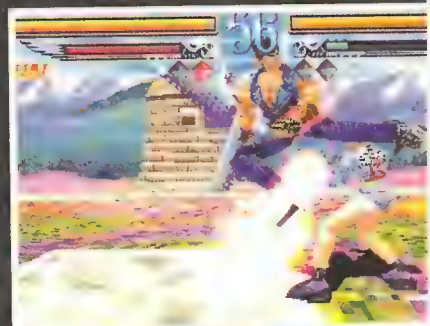


Jadis, Naxat Soft était un éditeur très prolifique sur NEC. C'était un peu le maître du shoot sur cette bécane, aussi quelle ne fut pas notre surprise en découvrant Planet Joker, faux jeu par excellence. Ce shoot them up en 3D mettant en scène des Mechas est si laid et mal animé que l'on a tous eu l'impression de rejouer sur un TO 9 !! Rien à ajouter au sujet de ce "jeu" qui remporte haut la main le prix de la daube du mois ! Fuyons.

10%

EDITEUR : NAXAT SOFT
SORTIE EUROPÉENNE :
PAS TROP NECESSAIRE !

selles court vêtues (dont une jeune Française fort sympathique), des rings ouverts ou fermés avec même un p'tit toit où vous pourrez balancer allègrement vos adversaires pour ensuite profiter de leur inconscience et leur passer la tête au mixeur. En un mot, c'est très classique. Malheureusement les combats sont un peu poussifs, faute de jouabilité bien pensée : quatre boutons sont utilisés en tout et pour tout ! La sauce ne prend pas, alors on remballé tout et on oublie.



75%

EDITEUR : ATLUS
SORTIE EUROPÉENNE :
BAH, C'EST À DIRE OUI...



Feda 2 White Surge The Platoon



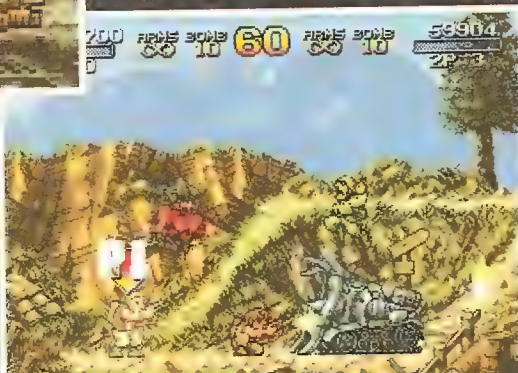
Passé la plus mauvaise intro du monde (des américains déguisés en San Ku Kai doublés en japo-



Heaven's Gate



C'est Atlus qui a mis la main à la pâte, cette fois-ci. Alors qu'en est-il ? Eh bien,



Japon



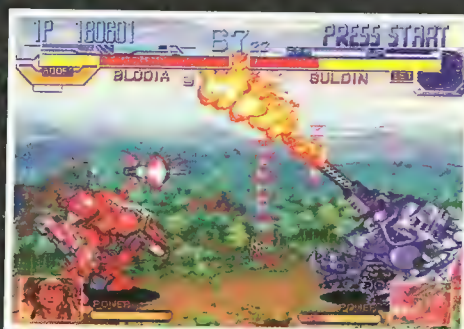
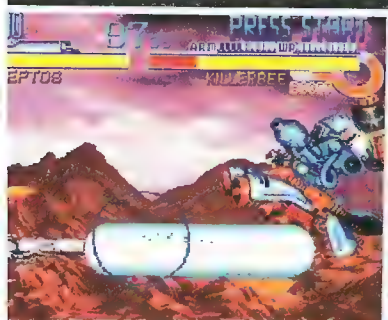
Capcom avec Cyberbots. Quelques éléments originaux sont quand même inclus, comme le super-coup, ou encore la possibilité d'arracher le bras de l'adversaire pour le priver d'une partie de ses pouvoirs. Car, comme on dit, "pas de bras, pas de combat !". La réalisation est bonne (surtout si l'on utilise la cartouche de RAM de SNK) et le plaisir de jeu est présent. A réserver aux fans cependant.

mais qui font semblant de se battre), le joueur un peu ahuri se trouve face à un pur Tactical-RPG à peine différent du premier Feda sur bien des points. On notera que les décors sont désormais en 3D sans changement de point de vue, et que les scènes de combat sont néanmoins assez belles. Un jeu qui aurait pu être très bon s'il n'était pas aussi peu motivant et surtout entièrement en japonais.

70% EDITEUR : YANOMAN
SORTIE EUROPEENNE :
HOPE NEVER DIE

CyberBots

Un jeu de baston, le plus bourrin possible, avec des gros robots pas fins qui s'éclatent la tronche à coups d'armes déchirant la majeure partie de l'écran, c'est le programme léger et précieux que nous propose



80% EDITEUR : CAPCOM
SORTIE EUROPEENNE :
GRUI?



Columns Sakura Wars

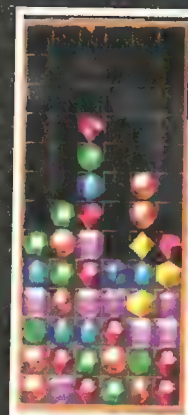


Columns est un des premiers dérivés de Tetris, donc un jeu tout bête, avec



paraître en les associant entre eux avec dextérité et bon sens. Ce Columns-là n'apporte rien au genre, excepté un mode Story mettant en scène les personnages de Sakura Wars, aux voix niaises et nippones que seuls les fervents otakus apprécieront. Le jeu est destiné à un public très particulier, car même les amateurs de Columns n'y trouveront pas leur compte.

65% EDITEUR : SEGA
SORTIE EUROPEENNE :
OH QUE NON!



Buster Bros Collection



Buster Bros Collection regroupe trois hits ancestraux des salles d'arcade : Buster Bros, Super Buster Bros et Buster Buddies. Chaque fois, votre mission consiste à sauver le monde de l'emprise de l'ignoble Bubble King qui asservit le peuple terrien au moyen de bulles magiques ! Pour mener à bien cette lourde tâche, vous devrez, seul ou à deux, stopper l'assaut de milliards de bulles tombant du ciel à l'aide de votre gun ! Certes, il y a 300 niveaux, le challenge est élevé et la jouabilité est au rendez-vous, mais nous sommes en 1997, et en cette fin de deuxième millénaire, ce genre de fossile ne vaut pas la peine que l'on débourse 350 balles.



10% EDITEUR : CAPCOM
SORTIE EUROPEENNE :

Zapping

Fighters Impact



Ce jeu de baston en 3D tiré de l'arcade vous propose un panel de huit personnages au look ridicule.

Par la suite, vous pouvez en gagner quatre nouveaux. Avant de commencer un combat, il faut piocher entre trois techniques de fritte différentes. Ici, pas de boules de feu, pas de super-coups-de-la-mort-qui-tue, mais de la vraie baston avec des vieilles droites façon Western et des coups de pied dignes de ma concierge. Et c'est bien dommage, car le soft, joliment réalisé, vaut largement n'importe quel Toshinden. Bref, Fighters Impact souffre d'un manque de charisme évident, mais n'en est pas moins sympa à jouer.



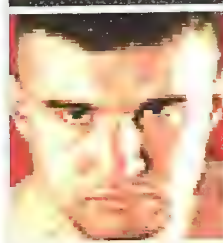
88%

EDITEUR : TAITO
SORTIE EUROPÉENNE :
FIN 97

H1 The Arena Fighters



Venez défier les meilleurs combattants du grand tournoi de kick-boxing japonais, le célèbre K1. Ici, pas de combos hallucinantes, juste des gants et, comme disait mon prof de boxe Monsieur Magnier, "de l'huile de



enchevêtrés, et les décors pas vraiment transcendants. Quant aux combats, ils sont très axés simulation. Il va donc falloir tenir plutôt que bourrer : c'est de votre technique que dépend votre salut ! À réserver aux inconditionnels du noble art.

71%

EDITEUR : THQ
SORTIE EUROPÉENNE :
EN EUROPE... HAHA!



Anearth Fantasy Story

Un RPG ! Vite, mettons le CD dans la machine et lançons-le pour découvrir... qu'en fait Anearth Fantasy

Story est assez moyen. Son scénario archi-classique (l'orphelin dont on ne connaît pas les origines mais qui en fait...) et sa réalisation très moyenne (genre Super Nintendo des mauvais jours) ne feront certainement pas date chez les amateurs de RPG sur Saturn. On



appréciera de pouvoir choisir la classe du personnage principal, mais à part cela, rien de réellement transcendant.

60%

EDITEUR : MEDIA WORKS
SORTIE EUROPÉENNE :
J'COMPRENDS PAS...

Ray Tracers



En oui, on peut encore innover dans le monde merveilleux des jeux vidéo.

Bon, c'est vrai ça ressemble à Chase HQ, mais c'est vachement différent de ce que vous avez vu jusque-là sur PlayStation. La vitesse est hallucinante ! Mais le grand intérêt du jeu réside dans le fait que Ray Tracers mêle habilement l'aspect course et la castagne en tutore. Entre collisions et dérapages de la mort, le fun est garanti, et vous ne trouverez guère le temps d'admirer les décors qui sont... pas terribles. Soyez donc sans pitié, extériorisez-vous, devenez un mercenaire des routes et n'oubliez pas : ici, la ceinture est proscrite !



60%

EDITEUR : TAITO
SORTIE EUROPÉENNE :



TESTS

**TOUS LES JEUX FRANÇAIS
TESTÉS SANS CONCESSION !**

1/ V-Rally (PlayStation)

Le must en matière de rallye sur PlayStation ! Impossible de passer à côté, c'est LA révélation du mois. (Pages 72-77).

2/ ISS Pro (PlayStation)

En attendant Power Soccer 2, voici de quoi vous défouler en 3D sur le meilleur jeu de foot PlayStation du moment. (Pages 78-81).

3/ Fighters Megamix (Saturn)

Une myriade de personnages, des tonnes de coups, voilà ce qu'est Fighters Megamix, le dernier jeu de baston en date signé Sega. (Pages 82-84).

4/ Pandemonium! (Saturn)

Ça y est, "Pande" débarque enfin sur Saturn ! A vous les sauts de cabri, les belles images et la folie. (Pages 88-89).

Mine de rien, le mois de mai a vu nombre de très bons jeux débarquer sur nos chères et tendres consoles. Entre LE titre du mois, V-Rally, et ISS Pro, la révélation-footballistique-qui-tue, la PlayStation montre une fois de plus qu'elle demeure la console du moment. Celle qu'il faut posséder pour vraiment prendre son panard. Cela dit, les possesseurs de Saturn ne sont pas en reste, puisque Fighters Megamix est enfin annoncé et que Pandemonium! fait une entrée remarquée dans la ludothèque saturnienne. Donc, voilà, prenez votre mal en patience et admirez donc les milliards d'autres titres d'ores et déjà disponibles en version officielle.

JEAN ALESI QUI CHERCHE LA PÉDALE D'ACCELERATEUR



PLAYSTATION

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : SIMULATION DE RALLYE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

SPECIAL : COMPATIBLE AVEC LE NEGCON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 42
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTE : TRES ELEVEE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION





Une simulation haute fidélité

U IMPREZA WRC

VE CAR
LITRE TURBO CHARGER
300 BHP AT 5500 TR/MIN
45 KG/M AT 4000 TR/MIN
KG



SUBARU

également dans les réglages. Pour la première fois sur console, il est indispensable de savoir associer efficacement les différents réglages et d'analyser leurs interactions afin d'optimiser le comportement et la jouabilité ! Chaque véhicule demande des réglages spécifiques en fonction du revêtement de la route et de la topographie des circuits. Un aspect stratégique intéressant.

Fun et coups de théâtre

L'animation décoiffe : V-Rally tourne en 30 images par seconde sans ralentissement, le clipping est quasi absent et les accidents sont inspirés de Destruction Derby 2. Le moteur 3D gère parfaitement les bosses, la réaction dynamique des suspensions et offre des courses intenses, malgré la présence de seulement trois malheureux concurrents. Fort heureusement, l'intelligence artificielle se situe au-dessus de la moyenne ! Enfin, la pluie, la neige et le brouillard viendront taquiner votre visibilité de manière spectaculaire. Pourtant, une déception demeure : l'absence de l'éditeur de circuit. "Du jamais vu" nous avait précisé Stéphane Baudet. Effectivement, il ne croyait pas si bien dire ! Uhm... On croirait entendre une promesse électorale. Heureusement, V-Rally possède bien d'autres atouts.

L'art du dérapage et du contre-braquage

Non ridimensioni mai visto su di un computer di meno di 100
e molti di WPA (wireless) (wireless) per almeno 100 anni. Ma la
formazione (wireless) (wireless). Un computer (wireless) (wireless)
formazione (wireless) (wireless) d'informazione (wireless) (wireless)



11 véhicules et 42 circuits pour une simulation hors du commun



BEST V-RALLY 97 CHAMPIONSHIP EDITION

Les courses dans la savane sont extrêmement difficiles. A vous de bien gérer les bosses !

Nobody's perfect !

Il est très facile de faire un bon V-Rally. Vous avez la maîtrise de votre bolide, des embardees spectaculaires, l'adrenaline, vous êtes payé le tout à l'heure, vous êtes riche. Mais comment faire pour gagner ?



Pneus, suspension, appuis aérodynamiques et boîte de vitesses. Attardez-vous sur les réglages de votre bolide. Expérimentez, c'est la clef de la victoire.

OPTIONS DES VOITURES

TYPE DE PNEUS : GRAVIER
SUSPENSION : NORMALE
RAPPORTS DE BOITE : NORMALE
SOUS-SURVIREUSE
BOITE DE VITESSES : AUTOMATIQUE
RETOUR AU MENU PRECEDENT

PL1

← CHANGE → BACK X SELECT

COMPARATIF • COMPARATIF

V-Rally vs Porsche Challenge

Deux simulations pures face à face ! Moins propre, plus dur à maîtriser, V-Rally offre à terme des sensations beaucoup plus extrêmes. La présence d'accidents, la variété des traces, l'intensité des courses et la profondeur de jeu l'emportent sur la froideur, et l'austérité allemande !



Porsche Challenge : des atouts graphiques indéniables mais un fun absent.

COMPARATIF • COMPARATIF

BEST
STAGE 01'02'54
GAP 00'00'16
LAP 1

TIME

POS



Attention, vos adversaires sont fourbes et batailleurs !

Des bolides très techniques

La Maxi Mégane, la Subaru et la Mitsubishi sont les trois bolides les plus performants du jeu, mais aussi les plus difficiles à maîtriser. Ne vous y essayez pas lors des premières parties : défenestration de pad garantie !

MITSUBISHI LANCER EV4

4 WHEEL DRIVE CAR
ENGINE: 2.0 LITRE TURBO CHARGER
MAX POWER: 300 BHP AT 5000 TR/MN
MAX TORQUE: 45 KG/M AT 4000 TR/MN
WEIGHT: 1200 KG



PL1

RENAULT MAXI MEGANE FR

FRONT WHEEL DRIVE CAR
ENGINE: 2.0 LITRE ATMOSPHERIC
MAX POWER: 270 BHP AT 5400 TR/MN
MAX TORQUE: 26 KG/M AT 5200 TR/MN
WEIGHT: 950 KG



PL1

Un mix adroit
de fun et de
réalisme,
réservé aux
joueurs
expérimentés



Pour une fois, la vue subjective

Une aberration optique éblouissante.



V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION



Commencez par les petites voitures

Ces trois modèles sont parfaits pour débiter et, ô miracle, leurs performances tiennent la route ! La 306 Maxi s'avère être le meilleur com



A fond
à fond à
fond !
Jean
Alesi
était
juste
derrière
moi !



Enfin un mode multijoueur

L'animation rame en split horizontal, mais est parfaitement fluide et rapide en split vertical. Étrange. Vous pouvez également vous affronter à quatre, via le link.



V-Rally : un
réalisme
poussé à
l'extrême

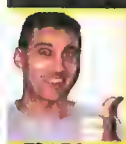


Les conditions climatiques

La pluie, la neige et le brouillard modifient votre adhérence et votre visibilité. L'effet de pluie accentue la sensation de vitesse. Impressionnant !



La boue et la pluie rendent votre adhérence précaire !



EN RÉSUMÉ

Pour éviter de faire jaser, on va mettre les choses au point. Nous avons décidé de tester V-Rally, bien que la version ait encore quelques bugs

écrans trop sombres et autres petits détails (de ce genre) et que nombre d'options n'étaient pas disponibles, pour la bonne raison que nous avons des garanties des programmeurs sur les ajouts qui s'effectueront sur la version finale. Donc, pour la sortie du jeu, pas de panique, vous aurez entre les mains le meilleur titre de course de rallye jamais sorti sur console ! Une animation d'enfer, une VRAIE simulation automobile, des crashes, de sublimes décors, des milliards d'options, bref un pied total ! Nous soutenons V-Rally depuis le début et on ne le regrette pas ! Allez-y, c'est une bombe !

On ne peut pas écraser les spectateurs. Quel manque de réalisme !



Des modes de jeu très complets



En mode Arcade, vous devrez passer des check points en un temps limité. Non ! Le pilotage ne sera pas plus facile ! Combien de fois faudra-t-il vous le répéter, il s'agit d'une simulation !



Le mode Championship comprend 21 circuits répartis dans 7 pays. De quoi satisfaire les plus exigeants !



Mode Time Trial : concurrence en temps réel. Conception de votre propre voiture.

est là pour vous

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Attention, la prise en main est délicate. Un temps d'adaptation assez long est nécessaire. Soyez patient, ça en vaut la peine !

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE

Des morceaux de hard et de fusion dynamiques qui renforcent l'intensité des courses et des bruits de moteur convaincants.



J'AIME

- Les paysages magnifiques.
- Des tracés techniques et variés.
- L'intelligence artificielle des concurrents.
- Le réalisme du comportement des véhicules.
- Des réglages qui influencent réellement la conduite.



J'AIME PAS

- Un jeu difficile d'accès pour les plus jeunes.
- Seulement deux concurrents !

96%



EN RÉSUMÉ

V-Rally est un petit bijou de technique et de réalisme, qui s'adresse aux joueurs persévérants. Difficile à dompter, il offre une profondeur de jeu rare et des sensations inédites. A réserver toutefois aux pro du pad, car il faut vraiment maîtriser pour s'éclater.

PLAYSTATION

EDITEUR : KONAMI
GENRE : SIMULATION DE FOOT
NOMBRE DE JOUEURS : 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'EQUIPES : 32
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : N 64 !

Vous avez sûrement été très nombreux à vous demander si Konami n'était pas tombé dans le piège facile du recyclage après l'adaptation (que dis-je : le transcodage) 16 bits honteusement mercantile d'ISS Deluxe sur PlayStation. Aussi, l'arrivée à pas feutrés de cette nouvelle version prend quasiment des allures d'excuses que nous, joueurs, acceptons bien volontiers. Pour ISS Pro, Konami s'est décidé à jouer dans la cour des grands, au point de placer la barre très haut et de frapper un grand coup dans le nid douillet de la concurrence, qui s'était lovée, semble-t-il, dans la complaisance ouatée de la réactualisation éhontée !

Une Motion Capture à couper le souffle

Konami nous offre un pur chef-d'œuvre footballistique. Fini le foot de supermarché starisé, faussement complexe et noyé par les statistiques ! Ici, on joue sur la simplicité et l'efficacité : 32 équipes internationales, deux championnats et une réalisation graphique entièrement en 3D qui illuminera vos petits yeux boursofflés et injectés de sang. Bien sûr, la modélisation est exempte de tout reproche, pourtant ce ne sont pas tant les polygones et les texturés qui impressionnent, mais la Motion Capture. Les mouvements des joueurs sont les plus réalistes qu'il

nous ait été donné de voir à ce jour sur PlayStation. Toutes les gestuelles sont en totale harmonie, on ne note aucun mauvais raccord entre les différentes phases d'animation, les mouvements sont époustouffants de naturel. Réjouissez-vous, ce souci du réalisme ne s'est aucunement fait au détriment de la rapidité et les tirs ne donnent plus cette désagréable impression de flottement : quand le joueur frappe la balle, il concentre toute sa haine dans le bout de ses orteils pour mieux assassiner le goal !

Les cerises sur le gâteau

Ce soft propose une panoplie complète de techniques spectaculaires que vous pourrez, ô miracle, réaliser sans avoir besoin de



Les hymnes ne sont pas joués.
Domage.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

vous greffer un troisième bras ! Le jeu est un habile compromis entre la simulation et l'arcade et vos adversaires vous obligeront à jouer en finesse. De plus, l'intelligence artificielle ne déçoit pas : si un joueur se démarque et fonce droit sur votre but, votre goal va tout faire pour le gêner. De même, si l'action devient cafouilleuse devant les cages, vos adversaires dégageront en touche pour faire tomber la pression. Enfin, la machine respecte ses schémas d'attaque et de défense et s'adapte à vos tactiques. Excellentissime.



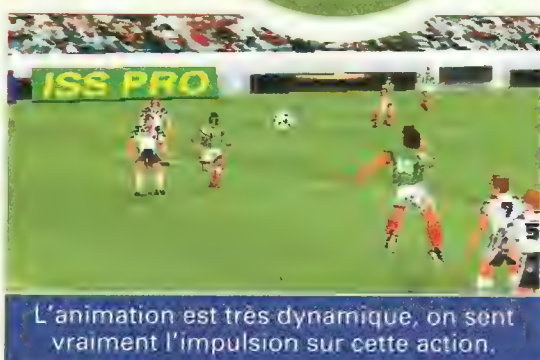


In réalisme qui n'exclue pas le fun !



Une animation incroyable !

Détails : les joueurs tiennent plus la position des gorilles en peluche de fête foraine qui font "honk ! honk !" quand on leur appuie sur le ventre. Les mouvements sont très détaillés et s'enchaînent avec naturel.



COMPARATIF • COMPARATIF ISS Pro vs J League Perfect Striker

Ne vous attendez pas à retrouver la même finesse graphique et les mêmes animations dans ISS Pro que dans ISS 64. 32 bits séparent ces deux versions. En revanche, l'Intelligence artificielle, un peu plus poussée, corrige les quelques infimes défauts de J League (lesquels défauts sont absents de la version européenne !). Ainsi, il est nettement plus difficile de tromper la défense adverse, qui s'adapte systématiquement à vos schémas d'attaque, et les joueurs réagissent au quart de seconde lors des actions dangereuses, en dégageant la balle ou loin devant. Pas la peine de rêver donc. La meilleure simulation reste bien ISS 64.

Photos de la version N 64.



Tous les gestes du foot à portée de pad : la joie !



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO



Le ralenti
vous permet
d'observer
vos buts sous
des angles
multiples.
Raah !
Un but
comme celui-
là, ça se
déguste !



Jouer
en finesse ?
Oui, c'est
possible !

**Konami
confirme sa
suprémie
en matière
de simulation
sportive**



Différents angles de vue

Quatre vues sont disponibles, mais la vue de
dessus est injouable. Optez plutôt pour les
2 caméras éloignées. Classique.



L'arbitre est particulièrement sévère, ça vous obligera à jouer technique.



Imaginez le nombre de routines qu'il a fallu utiliser pour obtenir un tel réalisme.



Encore un petit effort et à vous la gloire, l'argent et les femmes !



WILLOW

EN RÉSUMÉ
Beau, jouable, technique, trois mots qui résument à merveille ce jeu de Konami qui se hisse avec brio au rang de référence absolue dans le domaine de la simulation footballeuse ! Comme dirait Dark Vader : "Excuses acceptées".



WILLOW

EN RÉSUMÉ
Après une version "Deluxe" faiblarde, les canonnières de Konami ont brillamment rectifié le tir dans cette version "Pro". Cette fois, outre une vraie 3D, tout y est extrêmement bien pensé, lèché, figolé, bref réussi de A à Z. Cet ISS Pro permet à la simulation de football de franchir un pas décisif dans le domaine du réalisme et du fun. Bravo Konami !

Des menus très clairs

Les menus ne sont pas très nombreux dans ISS Pro, qui s'en plaindra ? Le ton est donné : fini le temps où l'on passait plus de temps à lire et à se perdre dans les menus qu'à frapper dans le ballon !



GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

Les joueurs sont bien modélisés, les couleurs des différentes équipes respectées et la pelouse est verte ! C'est le Pérou !

ANIMATION

18

ANIMATION

Le travail de Motion Capture est tout simplement fantastique : les attitudes sont variées et hyper réalistes. La concurrence est vraiment très loin derrière !

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

Le point fort du jeu. La maniabilité est instinctive, les actions se déclenchent instantanément et il est vraiment très facile de réaliser des actions spectaculaires.

SOUND / BRUITAGE

14

SOUND / BRUITAGE

Les commentaires ont la pêche, mais l'ambiance du stade et les bruitages ont été un peu bâclés.



J'AIME

- Les animations des joueurs.
- Un jeu tactique et dynamique.
- Une jouabilité au top niveau.
- L'intelligence artificielle.



J'AIME PAS

- 32 équipes internationales et deux championnats : les puristes vont couiner.
- Une habillage un peu simpliste.
- Des bruitages faiblards.

94%

SATURN

EDITEUR : SEGA

GENRE : FESTIVAL DE LA BASTON

NOMBRE DE JOUEURS : 2

SPECIAL : SAUVEGARDE

AUTOMATIQUE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTINUE : INFINIE

DIFFICULTE : FACILE

Non, Fighters Megamix n'est pas une compile techno des musiques les plus guerrières des années 90, mais bel et bien un jeu

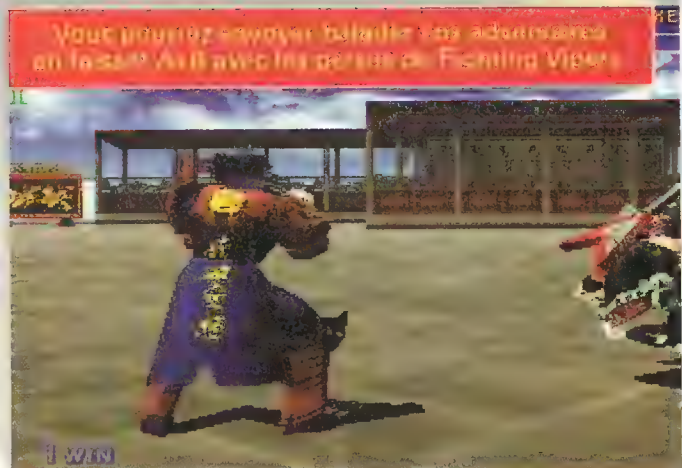
Sega rassemblant tous les personnages de la série des Virtua (Kids y compris) et ceux du très décevant Fighting Vipers. Une idée de génie en tout cas pour nous faire patienter jusqu'à la sortie du fameux VF3 en version console (qui sera disponible vers la fin de cette année).

Je vais laisser la parole à Jean-Claude Van Damme, afin qu'il nous donne son avis sur le jeu (en tant qu'expert des arts martiaux et non du travers de porc sel poivre) : "Fighters Megamix, c'est le story de plusieurs men qui utilisent des techniques de fight pour involved dans le tournoi. Ils ont des punches et des kicks et des projections. En fait, dans ce video game, tu n'as pas le choix, you know, tu es obligé de te battre, c'est comme quand je fais un movie, c'est hard to explain."

C'est la kermesse !

Fighter Megamix est donc un soft de baston (cf. l'avis de Van Damme) qui mélange plusieurs personnages de divers jeux issus de l'univers de Sega. Ainsi, vous pourrez vous laisser aller à tous les cross over possibles, ce qui donne une combinaison de 512 combats différents possibles ! En effet, si nous avons un nombre N de personnages et que nous voulons déterminer le nombre de couples possibles, nous utiliseront la formule simplifiée de l'arrangement, ce qui donne $(N \times N) \div 2$, c'est-à-dire $(32 \times 32) \div 2$, soit $1024 \div 2$, ce qui donne comme résultat 512. Vous bénéficierez au départ de 22 combat-

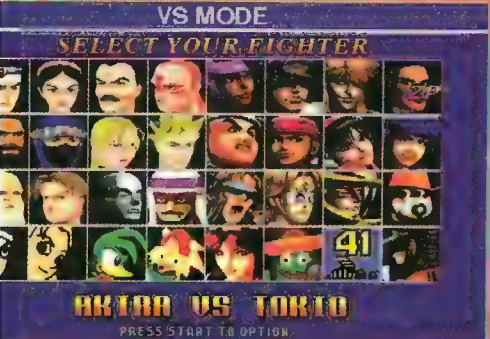
tants et aurez à gagner 10 personnages cachés. De plus, vous pourrez démontrer votre supériorité dans la maîtrise du jeu en vous frottant au mode Survival, dont le but sera d'envoyer au cimetière un maximum d'ennemis avec une seule barre d'énergie. Quant au mode "Team Battle", il vous offrira la joie de créer une équipe de plusieurs personnages, dont le nombre sera déterminé par votre humeur du moment. Si la maniabilité et les animations sont excellentes, on pourra reprocher au jeu d'être graphiquement terne (pas de haute résolution comme dans VF2) et d'être trop facile pour un joueur moyen maîtrisant n'importe quel VF. Mais même avec ces défauts, Fighters Megamix demeure tout de même le meilleur jeu du genre sur cette bécane.



Des options à gogo

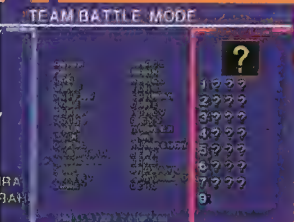
One Player Mode

Un seul mode de jeu classique, proposant (hélas) des tournois contre l'ordinateur. C'est ici que vous pourrez gagner les 10 personnages cachés du jeu. Voici donc la photo de famille !

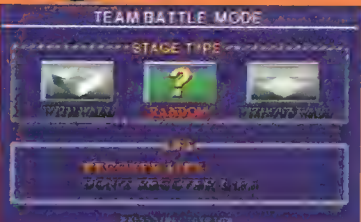


Team Battle Mode

Ce mode reprend le principe de King of Fighters en nous proposant d'élaborer une équipe variant de 1 à 8 combattants. Les combats se déroulent ensuite successivement jusqu'à la victoire finale.



Composez d'abord votre équipe.



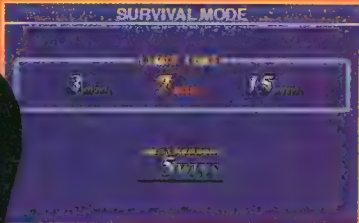
Vous pourrez choisir d'intégrer à l'aire de jeu une arène.



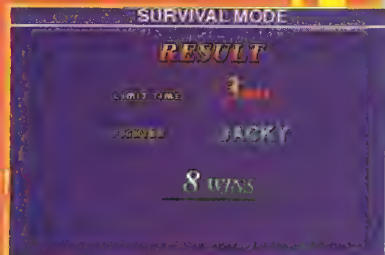
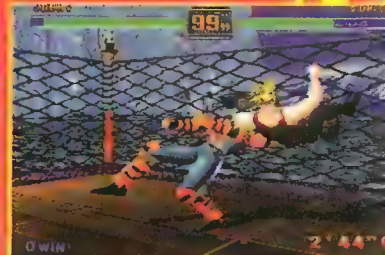
Le meilleur reste sur le ring.

Survival Mode

Vous devrez passer un maximum d'ennemis avec une seule et unique barre d'énergie et ce, dans un temps limité. Vous aurez donc le choix entre trois niveaux de difficulté : 2, 7 ou 15 minutes avec la performance recherchée.

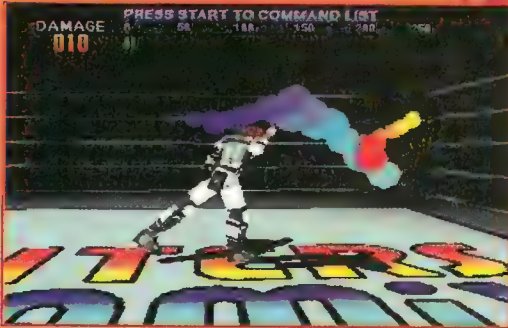


Choisissez tout d'abord votre temps limite de jeu.



Training Mode

Le mode Training Mode est idéal pour s'entraîner à la maîtrise des coups de poing et de pied. Mais comme dirait Van Damme : "Le Training Mode ne rend pas les coups !".



Fighters Mega Freaks

Le résultat ne fait pas il suffit de regarder les boxes "Has Been" de certains personnages pour s'en convaincre ! Fighters Megamix va le dire devant chaque extravagance.



FIGHTERS MEGAMIX

Un des rares coups spéciaux de Dan.

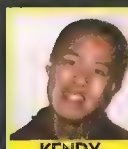


Une animation étonnante !

A vous de juger grâce à cette contre-attaque de Janet !



Le personnage vaincu !



EN RÉSUMÉ

Même si Fighters Megamix souffre de plusieurs défauts (jeu trop facile, graphisme très moyen, absence de réelles innovations...), il a le mérite d'être très fun à deux joueurs.

De plus, le nombre de combattants disponibles étant élevé (32 lascars), vous ne risquez pas de vous lasser du jour au lendemain. FM est donc un excellent palliatif en attendant Virtua Fighter 3 !



EN RÉSUMÉ

Laissons aux plus critiques le soin de dénigrer le graphisme, et passons directement à la jouabilité extraordinaire de ce jeu, grâce aux innovations assez nombreuses comme l'esquive de VF3 présente dans cette version ou le choix du style de combat (VF ou FV). Les personnages ont vraiment été boostés au niveau des coups (plus de 80 pour Shun-Di), et même si seuls les persos de VF et Janet sont vraiment intéressants à jouer, on ne peut qu'applaudir la performance. Un achat indispensable.

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

Le point le plus décevant du jeu : des couleurs ternes et délavées et l'absence de haute résolution comme dans VF2.

ANIMATION

17

ANIMATION

L'animation est rapide, fluide, et les zooms sont brutaux. De la très bonne 3D pour de la Saturn.

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

C'est le point fort du jeu : la maniabilité a été améliorée depuis VF2. L'enchaînement des coups se fait presque instinctivement.

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

Les sons et les musiques ne retiennent pas l'attention, mais ils apportent une bonne ambiance au jeu.



J'AIME

- 32 lascars.
- De la bonne 3D pour la Saturn.
- Une maniabilité exemplaire.
- Des coups inédits.
- Des tonnes d'options de jeu.



J'AIME PAS

- Des graphismes très décevants.
- Une inertie des personnages surréaliste.

93%

PLAYSTATION

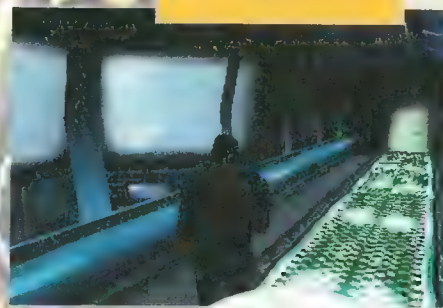
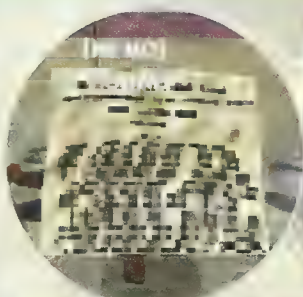
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : AVENTURE À LA RESIDENT
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : I
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE !

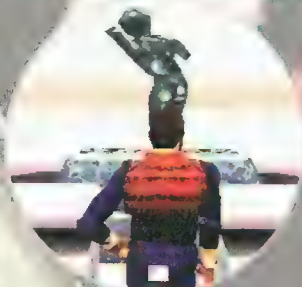
Certaines pièces sont assez réussies, mais dans l'ensemble, les graphismes ne sont pas transcendants.

Nous vivons une époque formidable. La cryogénie a fait tellement de progrès, dans ce futur que je devine si proche, qu'elle est

devenue accessible à chacun : plus besoin de se couper la tête pour économiser. Vous vous réveillez donc de votre caisson à sardines surgelées pour vous apercevoir que votre appareil est en alerte. Mais ce n'est pas le pire : votre mémoire s'est fait honteusement la malle, et du coup, vous avez oublié votre troisième prénom, ainsi que les autres d'ailleurs. Même votre taille de caleçon. Bref, tout ! Pour finir, il semble que des choses particulièrement bizarres se passent dans les environs et qu'un méchant virus sévit aux alentours. C'est donc en ce jour de fête nationale que vous partez à l'aventure, dans un complexe agencement de couloirs, et que, terminal après terminal, vous cherchez une solution à tous ces problèmes qui sont les vôtres. Over Blood se présente comme un Resident Evil, avec changements de caméras, puzzles à résoudre et scénario catastrophe. Ponctué de cinématiques et pourvu de quelques originalités, comme la vue subjective et le robot Pipo (à la place duquel vous pourrez jouer quelques temps, avant qu'il ne rende l'âme à la grande satisfaction de vos tympans), Over Blood arrive juste un peu tard. Nul doute qu'il aurait été plus convaincant si nous n'avions pas dû attendre un an et demi avant la version officielle !



Un certain air de Resident Evil... non ?



Over Blood

Vous découvrirez Pipo le gentil robot assez vite, et le perdrez tout aussi rapidement. Tant mieux, il était vraiment trop bavard.



Il se passe des trucs bizarres, dans cet astromef...



EN RÉSUMÉ

Over Blood a vieilli... Pour ceux d'entre vous qui ont exploité toutes les ressources d'un Resident Evil, il reste cependant un titre auquel on accroche, et dont l'ambiance est très convaincante. Les autres, inutile de voir plus loin : Resident est dix fois plus abouti, aussi bien techniquement que scénaristiquement.

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

Certains décors sont plutôt réussis et les textures relativement variées par endroits. Cela donne une bonne ambiance au jeu.

ANIMATION

12

ANIMATION

Non seulement y'a pas grand chose qui bouge, mais le héros semble avoir de gros problèmes avec son arthrite.

MANIABILITÉ

13

MANIABILITÉ

Des changements d'angle de vue parfois mal choisis, ce n'est pas toujours évident d'aller tout droit...

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

Peu de sons, mais comme avec les graphismes, cela concourt à une ambiance froide et stressante.



J'AIME

- La présence d'une vue subjective.
- Une ambiance assez bien rendue.
- Pipo le robot explosé par un coup de jus.



J'AIME PAS

- Techniquement moyen.
- Un air franc de déjà vu.
- Pipo le robot qui raconte sa vie : "bip bip".

80%

SATURN

EDITEUR : SEGA-SONIC

GENRE : RPG

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN
CONTINUE : SAUVEGARDES EN
BACKUP
DIFFICULTÉ : MOYENNE (ÉLEVÉE
VERS LA FIN)
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

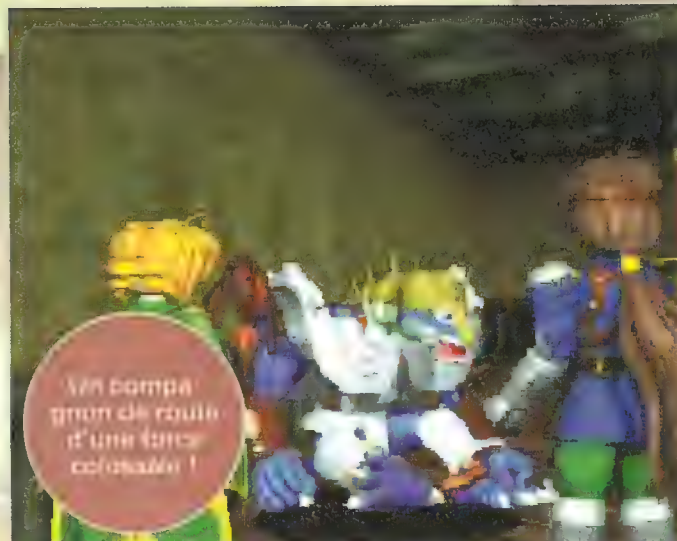
Beaucoup d'entre vous se souviendront avec émotion de Shining In The Darkness, ce bon vieux RPG, techniquement curieux (perspective 3D) mais vraiment prenant. Shining the Holy Ark se déroule toujours en 3D, mais c'est bien son seul point commun avec son ancêtre. Graphismes remaniés, lieux à visiter et ennemis beaucoup plus variés, bref, nous voilà en présence d'une véritable suite plus que d'un remake. Le scénario est cette fois-ci beaucoup plus audacieux que le coup d'une princesse enlevée. D'étranges créatures prennent possession d'humains et les forcent à commettre des crimes... Poltergeist n'est pas loin ! Vous êtes un brave chevalier, et avec vos amis la magicienne et le ninja, vous allez partir en campagne pour lutter contre le fléau.

La technique du rôliste

Comme dans un bon vieux Dungeon Master, le groupe se balade dans un univers en 3D semi-libre (comprenez par là qu'il faut suivre des "couloirs"). Mais contrairement à tous les jeux du genre,

qui vous enfermaient dans des galeries, il est également possible d'explorer des forêts ou des maisons. Les connaisseurs de jeux micro retrouveront là l'esprit d'Eye of the Beholder. La réalisation est assez sobre, avec des sorts jolis mais discrets, et quelques petits bugs d'affichage. Ajoutez à cela des scènes cinématiques pour enrober le scénario et vous obtiendrez un cocktail plutôt goûteux, comme dirait Jean-Pierre Coffe. On reprochera néanmoins au jeu une certaine linéarité, ainsi qu'une difficulté un peu mal dosée en fin de jeu. Mis à part cela, encore un grand jeu de rôle de Sega que l'on vous conseille.

**Encore un
excellent
RPG signé
Sega**

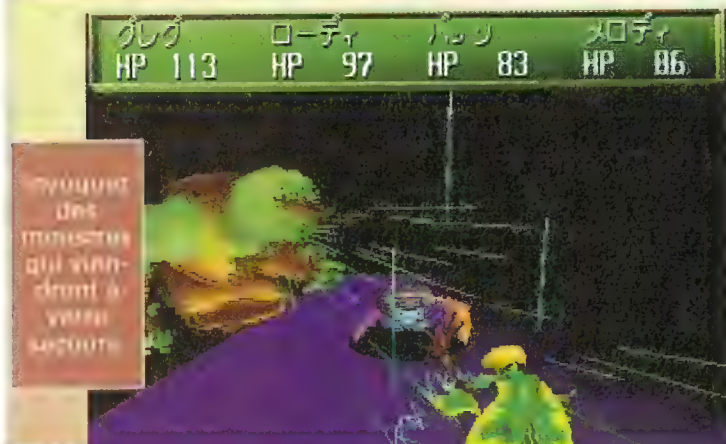


SHINING the HOLY ARK



De drôles de fléaux d'essai qui cachent en fait des ennemis invisibles !

グレッグ	ローディ	パトリック	メロディ
HP 129	HP 97	HP 83	HP 101
MP 70	MP 78	MP 0	MP 104





L'interface est partie en avant pour inspecter, et effectivement ces monstres sont ridicules.

Chez le marchand, on achète des armes, des potions et des armures. Original.

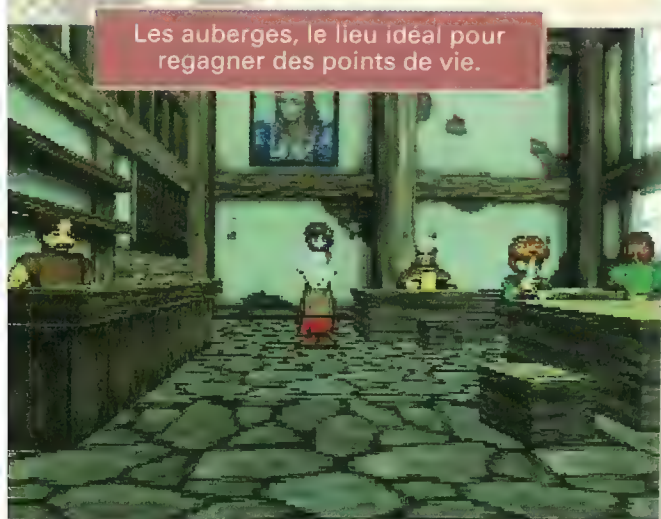


Vous pouvez aussi aller dans les autres parties du jeu.



EN RÉSUMÉ

Ne crachons pas dans la soupe, STHA a beau être assez classique, c'est une suite plutôt bien ficelée. Sans qu'il soit très impressionnant de prime abord, les scènes en extérieur ou le foisonnement de bonus cachés et d'énigmes en font un soft qui ne décevra pas les amateurs du genre. Et, surtout, remercions Sega d'avoir adapté en version officielle !



Les auberges, le lieu idéal pour regagner des points de vie.

Gomen ne !*

Les photos de ce test contiennent des textes en japonais, alors que, je vous assure, le jeu est en version anglaise. Pourquoi ce mystère? Le Japon a envahi la France? Non, le problème est plus simple : la version officielle du jeu étant arrivée tardivement, nous avons pris une partie des photos sur la version japonaise.

*S'cusez-nous



Dans la maison hantée, vous aurez à combattre un homme de bronze caché dans l'horloge.

EN RÉSUMÉ

Sans être un Final Fantasy 7, Shining the Holy Ark est un excellent jeu de rôle qui a surtout le mérite d'être en anglais et en version officielle. L'exploration de niveaux en 3D est toujours aussi prenante, et les rôlistes de tout poil devraient apprécier.

GRAPHISMES

14

Les décors sont variés et colorés, mais assez simplistes. Les combats sont par contre assez sympas.

ANIMATION

14

On se déplace dans un univers en 3D qui va parfois très vite, ou parfois rame comme c'est pas permis de nos jours.

MANIABILITÉ

18

Bénira-t-on un jour les menus de ce jeu pour leur clarté et leur facilité d'accès? On regrettera juste le système d'échanges d'objets entre membres du groupe, un peu confus.

SON/BRUITAGE

16

Des bruitages basiques, mais des musiques assez bonnes dans l'ensemble, qui accompagnent plutôt bien le jeu.

J'AIME

- Un RPG en anglais, accessible.
- L'univers "Shining" très présent.
- Des énigmes qui relancent l'intérêt.

J'AIME PAS

- Une réalisation un peu faible.
- Le jeu est légèrement linéaire.

89%

SATURN

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 18
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTE : MOYENNE
EXISTE SUR : PLAYSTATION

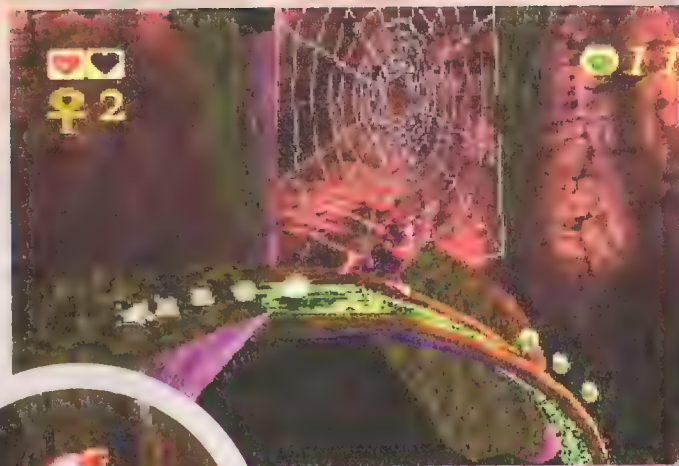
Titillés par la curiosité, Fargus et Nikki, deux apprentis sorciers, ont l'idée ingénieusement stupide de plonger leur groin dans un vieux grimoire de formules magiques, afin de tester leurs capacités "merlinesques". Mais, comme dirait Julien Lepers, science sans conscience n'est que ruine de l'âme ! Et ce qui devait arriver arriva : nos deux irresponsables écervelés invoquent une créature haineuse, mix de Marguerite Duras et de Godzilla, qui plonge le monde dans le chaos et la désolation !

Beaucoup de fun et quelques faiblesses techniques

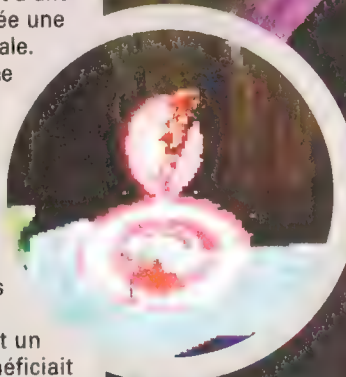
Pandemonium vous propose donc d'incarner Fargus, bouffon frappa-dingue de son état, et Nikki dont la tenue rappelle vaguement celle qu'arborerent les pouffiasse quinquagénaires du gym-naze club. Le choix du personnage s'effectue en début de niveau et conditionne la difficulté. Ainsi, diriger Fargus rend l'aventure

beaucoup plus corsée. Le terrain de jeu est vaste, puisqu'on dénombre pas moins de 18 niveaux, subdivisés en 2 ou 3 zones. Tous les décors sont modélisés en 3D et bénéficient d'une architecture délirante, qui crée une atmosphère surréaliste originale. Les textures sont riches, quoique plus grossières que sur PlayStation, et les effets de lumière sont plutôt convaincants. Malgré la 3D, vos déplacements suivent un chemin pré-calculé, et seuls quelques embranchements brisent artificiellement la linéarité de vos déambulations.

En fait, Pandemonium serait un jeu très classique s'il ne bénéficiait pas d'un procédé pompeusement baptisé "Free Style 3D Camera Technology" qui offre des mouvements de caméra très dynamiques (zoom, plongée, contre-plongée, etc.). Il en résulte un effet de profondeur et de relief vertigineux. Ce tableau idyllique est hélas terni par une animation souffreteuse. En effet, la console peine souvent à gérer toute cette débauche d'effets visuels. La fluidité et la rapidité en pâtissent, ce qui rend la jouabilité par moment délicate. Mais ne soyons pas trop sévère, Pandemonium remplit son contrat et mérite tout l'intérêt des saturniens.



Contrairement à Nikki, Fargus n'a pas de double saut, et ne peut accéder à certaines zones.



Dans certains niveaux, les capacités de la console sont divinement sollicitées.

Pandemonium!

Les effets de transparence de vos sorts sont convainquants. Miracle !





Attention, tous les niveaux ne témoignent pas de la même finesse graphique.

Donkey Kong Country a été un vivier d'inspiration pour les programmeurs.

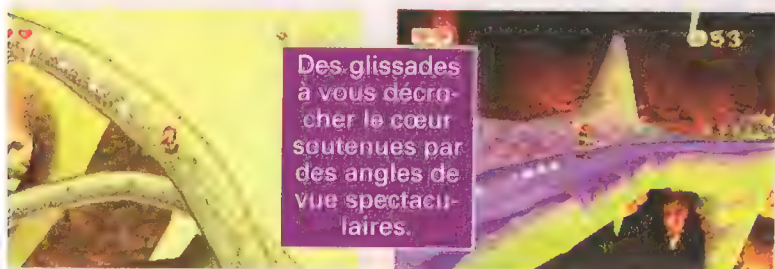


Des angles de vue vertigineux pour un jeu de plates-formes classique



EN RÉSUMÉ

Pandemonium demeure sur Saturn un excellent jeu de plates-formes, long, varié et délectant. Mais ne jetez surtout pas un coup d'œil (même furtif) à la version PlayStation, vous risqueriez de vous assassiner le moral ! Hum, détendez-vous, les gars, le jeu mérite que l'on dilapide son compte en banque, malgré quelques faiblesses techniques évidentes.



Des glissades à vous décrocher le cœur soutenues par des angles de vue spectaculaires.

Des plaies et des boss

Quelle déception, il n'y a que trois boss dans Pandemonium ! Les deux premiers sont inintéressants car trop simples à abattre, mais le dernier fera appel aussi bien à vos méninges qu'à votre agilité. Stressant et assez original.



Métamorphose

Dans certains niveaux, vous pourrez vous métamorphoser en grenouille, en rhino ou en dragon. Une idée qui rappelle un peu Donkey Kong Country.



EN RÉSUMÉ

Après avoir été émerveillés sur PlayStation, on était bien curieux de voir ce que Pandemonium donnerait sur Saturn. Ben, on a été agréablement surpris ! Techniquement, ce n'est pas mal du tout, et bien que l'animation rame pas mal, le plaisir de jeu est toujours intact. Du tout bon sur Saturn.

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

Des décors 3D vraiment originaux pour une atmosphère graphique unique, et des textures variées bien qu'un peu grossières.

ANIMATION

12

ANIMATION

La richesse graphique se fait un peu au détriment de la fluidité et de la rapidité. De gros ralentissements lors des sauts.

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Très instinctive. Les personnages répondent au doigt et à l'œil, mais les ralentissements peuvent parfois gêner.

SON/BRUITAGE

14

SON/BRUITAGE

Des bruitages classiques et des thèmes musicaux médiévaux assez prise de tête.



J'AIME

- Une atmosphère unique.
- Des mouvements de caméra spectaculaires.
- Des effets de lumière réussis.
- Des niveaux nombreux et variés.



J'AIME PAS

- Des ralentissements parfois trop prononcés.
- Les ennemis grotesques.
- Nettement moins beau que sur PlayStation.

88%

PLAYSTATION

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SHOOT'EM UP
SCÉNARISÉ

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

Sorti de l'école, vous vous rendez compte que les hommes politiques sont des ordures finies et vous laissez tomber votre inscription à l'ENA. Vous décidez courageusement de devenir ce que vous avez toujours abhorré : un militaire. Heureusement, vous êtes au 23e siècle, et vous allez juste être revêtu d'un habit stérile et être introduit dans une cabine de chasseur spatial. Et pour le reste, ben vous allez suivre les consignes de l'instructeur. C'est vital, car vu les engins variés et les nombreuses armes que vous aurez à manier, ça va pas être du tout cuit. C'est d'ailleurs à cause de cela que le jeu commence par une phase insupportable : la phase d'entraînement, obligatoire. Evitez donc de paumer vos mots de passe, parce que sinon, à tout refaire à chaque fois, vous allez pas mal "pleurer votre race", comme disent les voyous.

"War The Force, Jean-René !"

Le premier gros désavantage du jeu, c'est qu'il n'y a pas ou très peu de musique. Mais du coup, on peut se faire les combats spatiaux sur fond de musique Star Wars ou autre, ce qui donne vraiment bien. Car contrairement à un Wing Commander auquel il pouvait être comparé, DarkLight est vraiment un jeu d'action pure, mais intelligente, où vous avez des objectifs à remplir. Pas de cinématiques, mais une bien meilleure réalisation, avec de superbes bases spatiales modélisées et des effets de transparence très sympathiques. L'action va vite, et même très vite, car dans l'espace, y'a pas beaucoup de choses à modéliser et donc la vitesse de calcul reste optimale... Enfin presque, car il arrive parfois que le jeu ralentisse lorsque vous devez défendre une station spatiale de plusieurs kilomètres face à 20 chasseurs. Mais bon, il reste un très bon Dog-Fight dans l'espace, avec des scènes parfois originales (aller chercher du minerai dans l'espace). Pas question ici de parler de hit, mais les fans de culture space-opera sauront apprécier.

Lorsque vous empruntez les portes dimensionnelles, vous aurez à éviter certaines particules composées d'énergie.

Darklight

CONFLICT



Voilà, la phase de jeu la plus amusante de toutes : la tour de rôle.

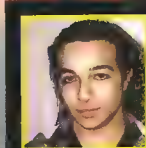
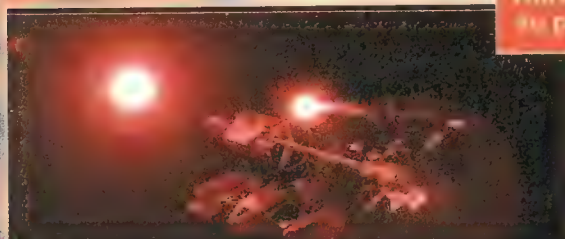


Dans cette passionnante mission, vous allez devoir récupérer des données et les détruire.

Vous aurez devant chaque mission une petite illustration en haute résolution qui vous mettra au parfum.



Parfois, il y a un peu trop de feu, et tout devient confus.



EN RÉSUMÉ

Le principe du jeu est super-bête, mais moi, il m'amuse. Se balader dans l'espace et cartonner des tas d'ennemis, excusez-moi, mais aussi désuet que cela puisse paraître, ça m'amuse. Pas longtemps, bien sûr, mais ça m'amuse. Un bon jeu d'occase, quoi.



En pleine chasse, ne faites pas n'importe quoi, et tentez de viser en anticipant les trajectoires des ennemis.

Votre base. Evitez de tirer dessus, vous êtes suffisamment armé pour la détruire. Je vous sens tenté, là...



Une porte dimensionnelle ! C'est là que vous devrez vous rendre pour aller sur le lieu de vos missions.



Vos missions vous sont d'abord présentées sous forme de briefing.

Bomber

Power Mining

The surprise Ovon attack has depleted our energy stock pile. We must re-supply The War Drum before another Ovon attack!

You orders are to travel to a near by asteroid field and mine for energy ore. You will pilot a specially adapted bomber, modified to be suitable for asteroid mining.

Extreme Caution is advised! Surviving Ovon patrols could still be operating within these sectors.

Un shoot'em up beau, rapide mais répétitif



En vue extérieure, il est un peu plus aisé d'éviter les météorites, mais pour le reste, la maniabilité est à revoir.

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

Les engins spatiaux sont très bien modélisés, mais d'un autre côté, dans l'espace, on a peu de couleurs.

ANIMATION

17

ANIMATION

Tout est très bien animé, et ça bouge vraiment vite et bien. Malheureusement, ça rame pas mal quand trop d'action se présente à l'écran.

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

Au début, on a du mal, mais par la suite, on maîtrise assez bien le vaisseau, même si la vue externe ne sert pas à grand chose.

SON/BRUITAGE

11

SON/BRUITAGE

Bruitages fades et musique inexistante, c'est pas terrible tout ça.



J'AIME

- L'ambiance très "Star Wars".
- La réalisation du jeu.
- Des armes variées et originales.



J'AIME PAS

- Un jeu répétitif.
- Le jeu n'utilise pas la Memory Card.



EN RÉSUMÉ

Darklight Conflict n'est, quand on y regarde bien, qu'un shoot them up. Pourtant, la réalisation et le nombre important de missions font qu'on accroche sans se poser trop de questions. Dommage que l'ambiance ne soit pas au rendez-vous de ce jeu, qui aurait pu ainsi rivaliser avec les excellents Wing Commander, dont on attend par ailleurs la sortie du quatrième volet.

83%

PLAYSTATION

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE DE 4X4
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 7
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC



n vous avait prévenu les gars : un mois sans jeu de voitures, c'est un peu comme concevoir un pique-nique avec Casimir sans bloubiboulga ! Impensable ! Et cette fois-ci, devinez qui est le responsable... Psy... Psynosis ! C'est pas possible, ils ont un problème d'ordre affectif avec les caisses, ces gens-là ! Ça frôle la névrose obsessionnelle ! Après la Formule 1, le stock car et le syndrome Micro Machines, c'est au tour des 4x4 customisés façon Lee Major (ben ouais, quoi, l'homme qui tombe à pique !).

La routine habituelle

Monster Trucks vous propose donc de piloter 9 monstres métalliques délirants faisant gémir leurs suspensions démesurées sur des circuits (en 3D mappée) aux reliefs chaotiques. En plus des modes de jeux habituels, vous pourrez vous exercer aux joies de la casse dans une arène ou disputer des rallyes. Oubliez tout de suite le mode destruction, il est totalement insipide : il s'agit, en gros, de rebondir le plus de fois possible sur des véhicules de plus de sept ans d'âge, victimes de la prime Juppé ! Amusant 10 secondes. Les rallyes, contrairement aux courses simples en circuits fermés, vous offrent une grande liberté. Mais vous réaliserez vite qu'il est préférable de suivre les

autres concurrents, le hors-piste n'étant franchement pas payant ! Au milieu de ces vraies-fausse innovations, on trouve un mode multijoueur permettant à neuf chauffards de s'affronter ! Quoi ! En écran splitté ?!!... Euh, non, tour à tour ! Si, si, si ! Ils ont osé, ils l'ont fait ! Techniquement, même si le jeu clippe magistralement, la réalisation globale est honnête : c'est fluide, le relief est bien géré et il influence de façon parfois spectaculaire le comportement des véhicules. De plus, la dynamique des suspensions est bien reproduite. Hélas, l'action est ennuyeuse au possible : les courses sont molles, l'intelligence artificielle des adversaires n'est pas à la hauteur et vous passez votre temps à rebondir dans tous les sens comme un opossum à l'approche de la saison des amours. Bof ! Psynosis, là, tu nous déçois...

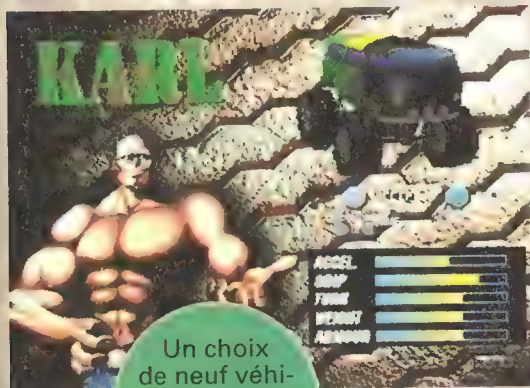
Gérez votre vitesse lors des sauts, un accident est si vite arrivé.



MONSTER TRUCKS

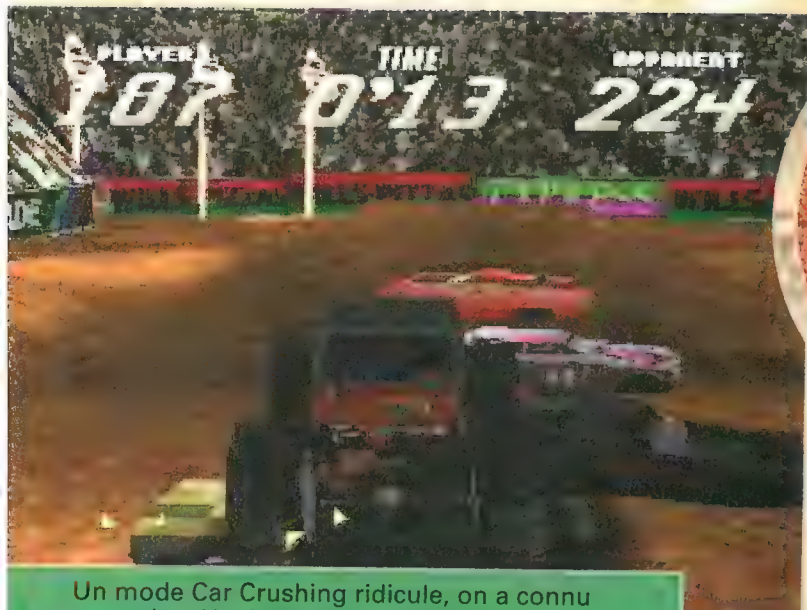


Une vue subjective gérante et injouable. Ça vous étonne ?

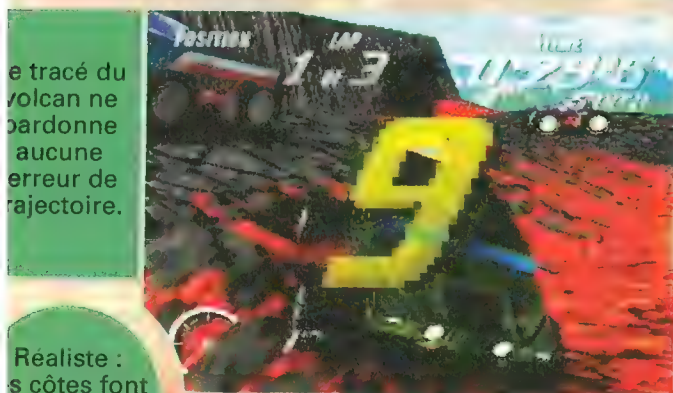


Un choix de neuf véhicules au design cool s'offre à vous.





Un mode Car Crushing ridicule, on a connu des développeurs plus inspirés.



Le tracé du volcan ne pardonne aucune erreur de trajectoire.

Réaliste : les côtes font souffrir votre moteur.



EN RÉSUMÉ

Ne serions-nous pas tout simplement en train de saturer? Après tout, c'est normal vu le nombre de courses de voitures disponible sur cette machine. Toujours est-il que Monster Trucks n'est ni innovant ni impressionnant. Une production ennuyeuse, rapide et stéréotypée. Difficile d'accrocher. Pourtant, Psygnosis oblige, le produit était attendu (d'où ces deux pages!).



EN RÉSUMÉ

Y a des jours comme ça, on se dit : "Aujourd'hui, je vais me prendre la tête !" A dire vrai, Monster Trucks peut se targuer d'être le soft de la situation. Psygnosis nous avait habitué à mieux. Bon, il y a le côté liberté (conditionnelle) que proposent les circuits, ainsi qu'une réalisation technique acceptable. Mais tout ceci ne pourra desserrer le rectus qui m'habite, car on s'ennuie vite ! Mais...



Psygnosis manque le coche en proposant un jeu ennuyeux

Liberté ?

En mode endurance, vous devrez passer des check points et suivre les indications flechées. Si ce mode offre une liberté totale de mouvement, vous vous bornerez la plupart du temps à suivre la route !



GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

Les paysages sont, hélas, assez vides, même si le relief est plutôt bien rendu. Les véhicules sont variés avec des éclairages en temps réel.

ANIMATION

13

ANIMATION

Même si l'animation est fluide, le clipping est vraiment trop prononcé. Faut quand même pas abuser !

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

Variable selon les véhicules, mais on reprochera au jeu une direction un peu trop molle. Les rebonds incessants sont saoulants.

SON/BRUITAGE

13

SON/BRUITAGE

Un bruit de moteur insupportable, des musiques techno de supermarché. Boarf...



J'AIME

- La dynamique des suspensions.
- Le design des 9 véhicules.
- Heu... C'est tout.



J'AIME PAS

- Un mode crushing insipide.
- Le mode multi-joueur "humoristique"...
- Des circuits répétitifs.
- Une absence totale de fun.
- Une ambiance sonore ratée.

78%

SUPER NINTENDO

EDITEUR : INFOGRAMES

GENRE : PLATE-FORME/ACTION

NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : ADAPTATION DE BD

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2

NOMBRE DE MISSIONS : PLEIN

CONTINUE : PERDU !

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

Un zeste d'humour et beaucoup de fun !

Cinquante ans et pas une ride. C'est qu'il est inusable, le plus belge de nos cow-boys, j'ai nommé Lucky Luke ! Eh oui, vous l'aurez deviné,

les Daltons profitant d'une grâce présidentielle, ont repris du service et s'apprentent à voler de menus larcins en inimmables forfaits. Enfourchez votre fier et nonchalant destrier Jolly Jumper et partez rétablir l'ordre et la justice dans un monde laissé à la merci du plus dangereux gang de l'Ouest.

Infogrames fricote avec la BD

Il ne peut en être autrement. Vous pourriez me faire croire que Dorothee aime les enfants, que PPDA a encore des cheveux, mais prétendre qu'Infogrames n'entretient pas des relations juste super étroites avec la bande dessinée, particulièrement quand elle est belge... Non mais sans blague, on me la fait pas à moi... Après l'adaptation des Schtroumpfs, de Tintin, de Spirou, mais aussi (et surtout, comme diraient certains chauvins) Obélix et Astérix, voici qu'arrive dans nos p'tites mimines le gars Lucky Luke. Accrochez-vous, car ce soft fait mouche. Normal, c'est le meilleur tireur de l'Ouest !

Jeune, mais pas puéril

Attention, le premier qui me dit que "ce jeu, il est pour les gamins", je lui rétorque aussi sec que "c'est pas chou de dire ça." Effectivement, bien qu'il soit initialement prévu pour une cible dite "jeune", il est indéniable

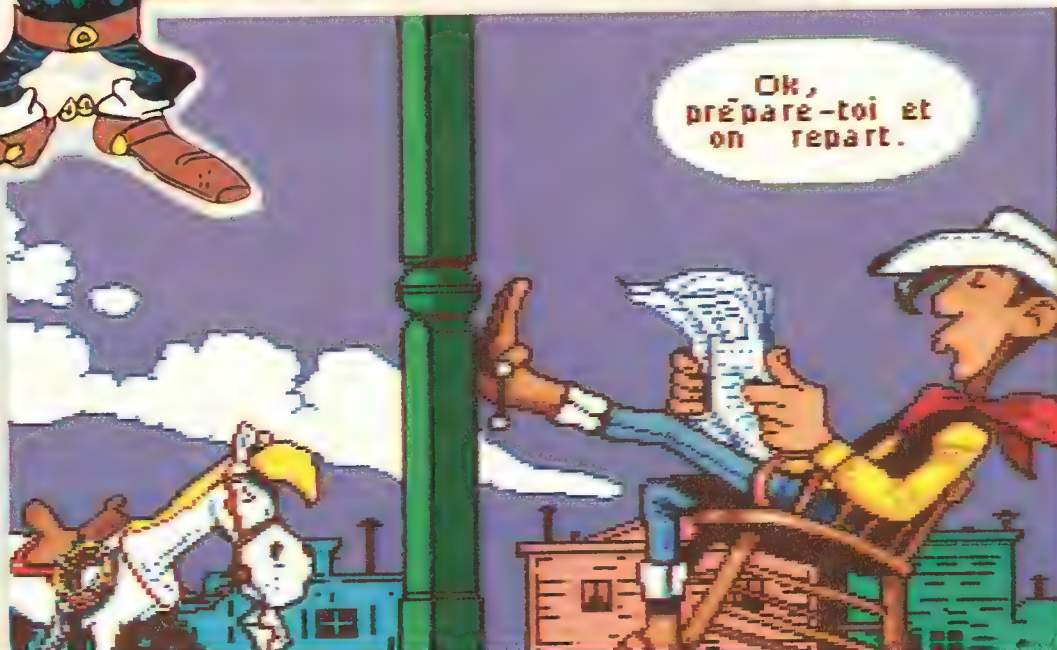
qu'il plaira aux vrais joueurs, aux férus de challenges relevés. Ecoutez plutôt. De nombreux stages d'action et de plate-forme très variés, se déroulant tantôt dans des saloons mal famés, au bord de canyons escarpés, dans un pénitencier, sur une voie de chemin de fer, etc., s'enchaînent à une cadence infernale. De plus, il faut noter que l'aventure et la plate-forme, qui constituent le corps du soft, cohabitent fort bien avec les phases de recherche.

En un mot comme en cent, Lucky Luke est une bien agréable surprise pour sa Super Nintendo.

C'est pas pour rien que l'on vous nomme le tireur le plus rapide de l'Ouest.



Un bonus comme on les aime : l'homme contre la bête. Un remake de Kasparov versus Deeper Blue, en





Ça part dans tous les sens. Mais même en infériorité numérique, Lucky Luke est décidément le plus fort.



Le charme rétro de l'homme qui tire plus vite que son ombre



Lucky Luke fait face à toutes les situations. Même quand il est de dos.



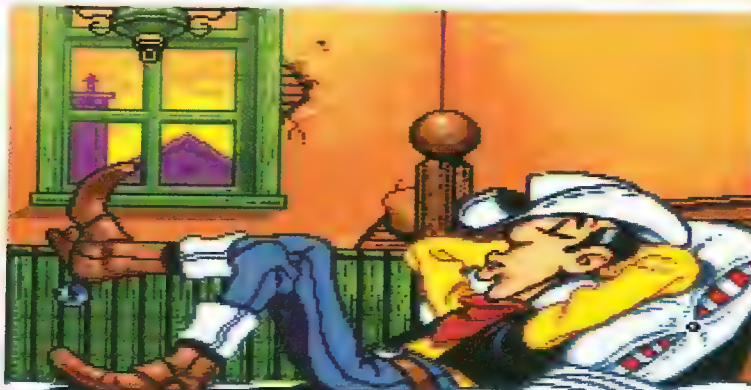
C'est le même principe que pour les mécanos. Le tube, il faut le relier à l'autre pour former un conduit pour la bibille.



Le quarté gagnant : un colt à six coups, une clef en or made in passe-partout, un fantôme en cape et... Lucky Luke !

EN RÉSUMÉ

Yeepee ! Revoilà le meilleur ami de l'homme, j'ai nommé Rantanplan... et accessoirement Lucky Luke. Ce soft est tout bonnement une excellente surprise et qui plus est sur la Super Nintendo, qu'on croyait moribonde. N'hésitez pas, sautez sur l'occase : vous ne regretterez rien ! Ouf, ça fait de bien donner à manger à sa 16 bits !



EN RÉSUMÉ

C'est vrai, Lucky Luke surprend. La réalisation fait honneur à la console, on est loin de la calamiteuse série des Tintin ! Des niveaux variés et une bonne difficulté lui assure une durée de vie honorable. Un bon petit jeu de plates-formes teinté d'aventure, qui devrait solliciter votre dextérité padienne. Les 16 bits ont encore leur mot à dire !

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

La Super Nintendo a de beaux restes et elle le prouve une fois de plus.

ANIMATION

16

ANIMATION

Vraiment superbe. Les mouvements sont fluides et fort bien décomposés.

MANIABILITÉ

13

MANIABILITÉ

Un peu dure au début, elle devient instinctive par la suite.

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE

Des airs qui sentent bon le Grand Ouest. De la country et les rengaines luckyliques.



J'AIME

- Le juste équilibre entre action, plate-forme et réflexion.
- La diversité des bonus.
- L'humour décapant de cet homme de l'Ouest.
- Les 16 bits résistent !



J'AIME PAS

- Sur 16 bits, y a pas de 3D à gogo.
- J'aurais préféré une adaptation de Colombo, pas vous ?

91%

PLAYSTATION

EDITEUR : EIDOS
GENRE : PLATES-
FORMES/AVENTURE

NOMBRE DE JOUEURS : 1
PREVU SUR SATURN
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : INFINIS
DIFFICULTE : MOYENNE

Swagman est le prince des cauchemars. Alors il s'est dit qu'il allait réaliser un vieux rêve, envahir le monde. Touché par sa propre originalité, il a tout mis en œuvre pour ce faire : monstres, emprisonnement des fées des songes, et Valium 200 mg pour tout le monde. Arrg, manque de bol, c'était sans compter sur les deux jumeaux les plus insomniaques du monde réel, Zak et Hannah. Déjà âgés de 8 ans, ils ont l'esprit pur, ne connaissent pas Jacques Martin, et comme ils aimeraient bien que leurs parents se réveillent un jour, au moins avant Noël pour qu'ils puissent leur offrir la toute dernière 128 bits avec connexion Internet, ils décident de tuer Swagman et de libérer les fées.

Zelda + Zombies + Burton = Swagman

Les concepteurs du jeu se sont inspirés fortement de Zombies et Zelda sur Super Nintendo, et du monde de "L'étrange Noël de Monsieur Jack" (le film de Tim Burton), pour réaliser Swagman. Ce qui aboutit à un jeu mêlant la plate-forme (en vue de dessus), avec toutes sortes de puzzles à résoudre pour progresser. Les jumeaux partagent la même barre de vie, et se jouent alternativement, comme dans Lost Vikings : ils s'entraident. Ainsi, par exemple, pendant que l'un appuie sur une dalle, l'autre passe par la porte qu'elle ouvre... ce cas de figure revient souvent. Dans le jeu, les miroirs donnent accès au monde des rêves, dans lequel Zak et Hannah auront aussi des choses à récupérer pour mener à bien leur quête. Trouver des clés, des passages, des objets (tels que le frisbee ou le yo-yo magique) pour se faciliter la tâche, et tuer les monstres de Swagman sera leur lot quotidien, jusqu'à ce qu'ils aient terminé de libérer les fées et

massacré Swagman ! Avec des graphismes qui ont pour seul mérite d'être variés, et des puzzles incessants, Swagman est un jeu qui plaira à ceux qui veulent se remuer un peu les méninges, et ne suivent pas la tendance "poly-gonesque" inhérente à la génération 32 bits.



Un miroir permet de passer les objets collectés par les jumeaux.



Ce miroir des coffres vous donnera des objets pour le jeu, et vous permettra de passer les miroirs.

"Quand tu pourras entrer dans le garage, descends au sous-sol... tu pourras ressortir près de la ville en prenant les souterrains..."



Les parents sont en train de dormir... profitons en !

**6 lieux à découvrir
en 56 sous-niveaux :
une durée de vie
conséquente !**



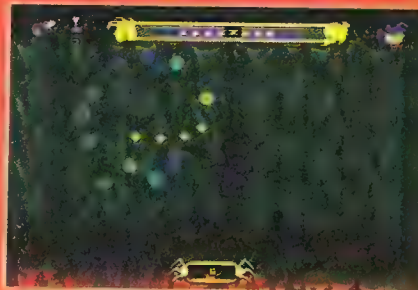
Votre première et principale arme contre les monstres : la lampe de poche...

Ce boss au physique Earthworm Jimien est facile à éliminer : quelques bombes, et il tombe dans le gouffre !



Les deux mondes

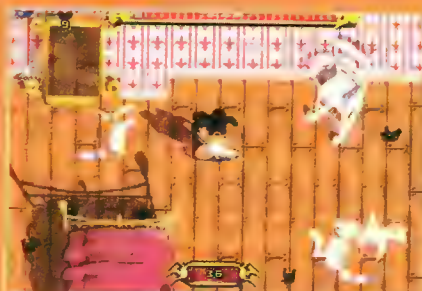
Zak et Hannah auront à progresser aussi bien dans le monde réel que dans le monde des rêves. Dans ce dernier, ils deviendront tout de suite plus inquiétants :



Le passage dans le monde des rêves s'opère au moyen de miroirs comme celui-ci.



Hannah devient alors capable de faire des sauts athlétiques, même si elle est tout de suite moins mignonne...



Tandis que Zak se rend au son d'un... (text is partially obscured)

GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

Ils sont très variés, mais invariablement à l'ancienne mode 16 bits. Peu de couleurs, et finesse discutable.

ANIMATION

14

ANIMATION

Le peu de choses qui bougent dans le jeu bougent bien. On note quelques objets en polygones par-ci par-là...

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Quelques problèmes pour certains passages plateforme, mais rien de bien méchant.

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE

Les musiques sont vraiment fantastiques, elles collent au jeu à merveille. Les bruitages sont très réussis.



J'AIME

- L'univers divisé entre le monde réel et celui des rêves.
- Les musiques, excellentes.
- Les puzzles, et le passage de Zak à Hannah pour les résoudre.
- La durée de vie, le nombre et la variété des lieux.



J'AIME PAS

- Des graphismes "Megadrive".
- Un peu répétitif.



EN RÉSUMÉ

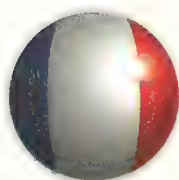
Swagman est un titre original, auquel je ne peux reprocher véritablement que ses graphismes, aussi colorés que les chemises des pubs de lessive "lave plus blanc". Son univers est sympathique, quoiqu'un peu... hum, disons... euh... mignon, et il a une excellente durée de vie. Pour tous ceux qui ne se lassent pas de résoudre des puzzles à la manière de Zombies ou de Three Dirty Dwarves, Swagman sera un challenge de longue haleine !



EN RÉSUMÉ

Malgré un aspect un peu trop typé 16 bits, ce jeu très inspiré de l'univers délirant de Tim Burton offre une durée de vie conséquente et des casse-tête basés sur la coopération plutôt bien conçus. Mention spéciale pour les musiques qui contribuent largement à l'atmosphère cauchemardesque et rattrapent le côté naïf des graphismes.

82%



Bon, ça ne rigole pas ce mois-ci. Certains titres frisent même le drame psychologique.

Ce n'est pas toujours évident à tester, tout ça... Allez, vous me regardez ces quelques zappings, et vous oubliez le tout aussitôt. Pareil que les cours de maths, sauf qu'il y a des images.

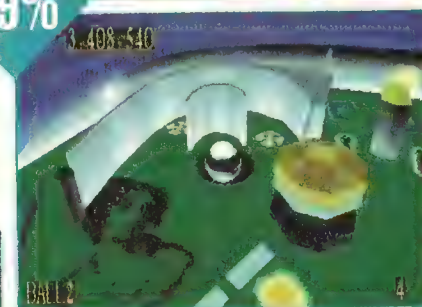
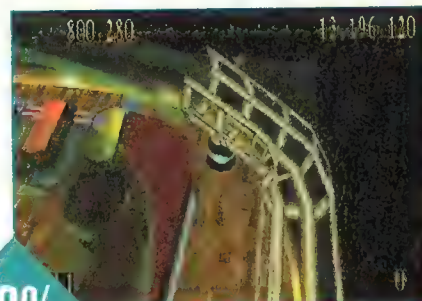
Zap

Pinball Graffiti

MACHINE : SATURN
EDITEUR : JVC

Encore un jeu de table trouée avec une bille de métal qui heurte des résistances et passe à côté d'ampoules électriques. Malheureusement, c'est un mauvais jeu de table trouée, etc. Pourquoi? Eh bien, tout simplement parce qu'il est mou, répond mal, et propose des zooms énervants (que l'on peut supprimer, bien heureusement). Le petit jeu d'aventure qui est inclus est rigolo, mais les flippers ne font pas l'affaire (un comble)... Au final, un jeu bien moyen.

Greg



BRUCE TRAZOM

Bruce d'Aliajy est un mec génial. D'ailleurs il suffit de le rencontrer pour s'en persuader. Quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve (bain, orgie, lavement), Bruce esquisse toujours deux ou trois petits pas de danse nerveux (tellement il est fier de les avoir appris il y a quelques jours). Ça rend admiratifs les gens



STEVE TSH

Steve de Joy Squad est un mec vraiment trop cool. Comme tous les mecs trop cools, il porte une boucle d'oreille qui ne se voit pas et remue la bouche en permanence. On ne sait jamais, si on passait derrière lui la bande de son dernier tube, on pourrait croire qu'il chante. Et sinon, on a l'impression qu'il fait des grimaces pour amuser les filles... Quel feinteur ! Trop cool, il prévoit tout !



Sky Target



MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

On pensait avoir affaire au successeur d'After Burner en 3D, et puis ben, finalement non. Le jeu promettait beaucoup et ne tient pas ses promesses. Ce shoot'em up en 3D rame beaucoup, et se traîne assez mollement jusqu'au titre pompeux de simulateur de flan. Très lent, le jeu manque de pêche, ce qui ne serait pas si grave s'il ne manquait pas aussi d'originalité. Sky Target, qui aurait pu être grandiose, se révèle assez ennuyeux. Préférez-lui l'Afterburner de Sega Ages.

Greg

66%

69%

ping

des tests



ALAN GREG

Mais où j'ai eu mon app. branché ? Le monde de la nuit ? Quand tu le vois arriver sur scène avec une moto, impossible de ne pas être étonné, d'ailleurs ! Le plus fort, ce sera de voir l'ajout à l'écran de la moto, mais surtout de la voir dans le jeu. Les tests de la grande revue la plus intéressante... l'un des plus grands jeux de la grande revue la plus intéressante... l'un des plus grands jeux de la grande revue la plus intéressante...

Test Drive Off Road

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : EIDOS INTERACTIVE

Les jeux de bagnoles débarquent en force ces derniers mois et c'est loin d'être fini ! C'est au tour de Test Drive Off Road de montrer ce dont il est capable ! Ce jeu développé par Accolade (qui avait déjà signé le célèbre Test Drive il y a des siècles sur Atari ST) est très proche de Hard Core 4x4. Un choix de 8 véhicules tout terrain (dont 5 cachés) et de 12 circuits aux reliefs chaotiques s'offre à vous. Vous pourrez même jouer en mode 2 joueurs (séparation horizontale ou verticale). On a vu pire ! Hélas, la réalisation est loin d'atteindre le niveau des meilleures productions du genre. L'adhérence des véhicules est fantaisiste et les circuits, s'ils sont variés, souffrent d'une finition graphique très approximative. Bref, c'est pas la joie.

Willow

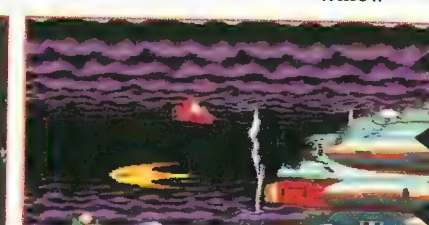
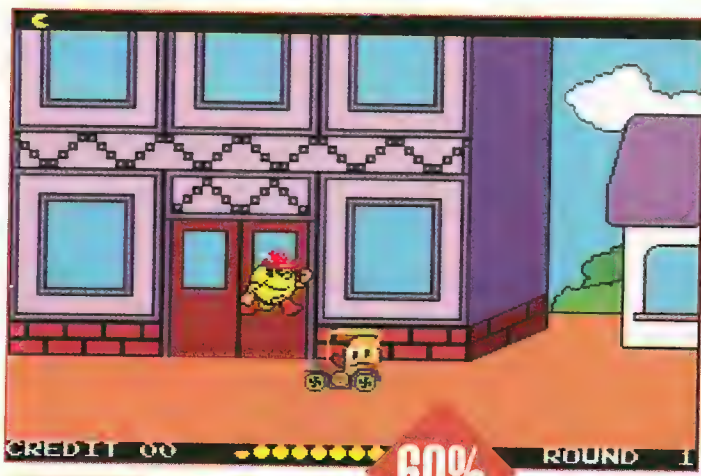


Namco Museum Volume 4

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : NAMCO

Quelle chance vous avez ! Si un jour on vous avait dit que vous feriez des voyages dans le temps grâce à votre console de jeu, une crise de rire aurait sûrement eu raison de votre rate ! Pourtant, c'est ce que Namco vous propose avec cette compil de titres datant de l'ère paléolithique ! Voyez jusqu'où va la créativité ! Pour ce volume, nous avons le droit à cinq jeux, tous "has been" mais assez différents : Genpei (une sorte de beat them all), Pac Land (qu'on ne présente plus), Return of Ishtar (un jeu d'action-réflexion), Ordyne (un shoot Nec) et Assault (un jeu de tanks pas maniable du tout). Pourquoi toujours jeter ce regard de cocker nostalgique sur le passé alors que l'avenir nous promet tant de belles choses ? Bon ben, j'vous laisse, il faut que je teste Tobal 2 !

Willow



MATT RAHAN

Matt de Joy Zone est un mec trop marrant, juré ! Quand il te regarde avec ses grands yeux bleus, tu ne peux que fondre d'admiration. Et pourtant, qui se douterait que ce charmeur est doublé d'un vanneur qui te fera rire des heures entières ? Gentil, il aime les animaux et le sport, mais il ne les pratique jamais en même temps, car, dit-il, "mon chien court plus vite que moi" (rires !!! rires !!!).

Zapping



KEVIN WILLOW

Kevin de Joy Seventeen est un mec trop canon ! Et pour nous plaire, il est prêt à beaucoup de sacrifices, et finalement, ça lui réussit quand on voit son corps de rêve. "Wouah, retenez-moi quand il ouvre sa chemise", nous supplie la plupart de ses fans. "Ce petit imbécile ! Quand apprendra-t-il à ne pas boutonner lundi avec mardi !", nous déclare sa maman. Un mec trop canon, vraiment.

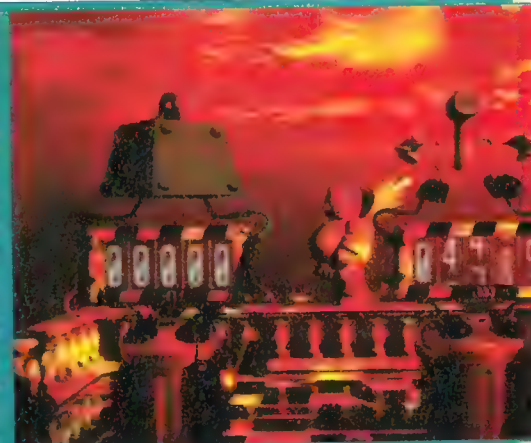


Trash It

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : WARNER INTERACTIVE

Nous ne sommes pas bien nombreux dans cet univers à pouvoir nous vanter d'être allé au-delà du cinquième niveau de Trash It. Moi, je peux. Je suis arrivé au sixième niveau. Pure question de déontologie. En anglais, Trash It ça veut dire "hop, poubelle, direction". Voilà. Comme son nom l'indique, Les gens qui ont trouvé le titre ont fait preuve d'une louable lucidité. Hop, poubelle. C'est un ersatz de jeu de plate-forme, indigne des consoles 8 bits. Répétil n'est pas le mot : c'est un sommet d'ennui. L'ergonomie est à vomir. On en arrive à se pardonner pour les temps de chargement qui durent très longtemps.

Cyber Raoul



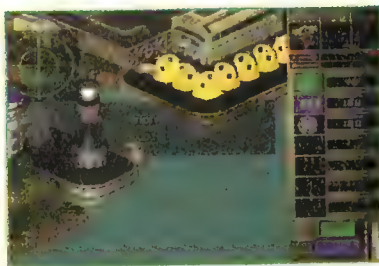
20%

Bedlam

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : GT INTERACTIVE

Comme disait mon grand-père, qui ne connaissait rien à rien, "jeu de rien, jeu de vilain". Il avait raison, sans trop savoir pourquoi (d'ailleurs, il est mort). Bedlam est un drame. Ça se fait passer pour un jeu de stratégie, et c'est un piètre shoot-them-up. Ça se fait passer pour un shoot-them-up, et c'est un piètre (jeu?) tout court. Scrollings poussifs, ergonomie faite pour les poulpes (triangle pour tirer en haut, rond à droite, croix en bas... de qui se moque-t-on? Et si je veux tirer en diagonale? Faut appuyer sur deux boutons). C'est moche, mal fait, les menus sont moins compréhensibles que ceux des restos chinois, et on s'ennuie dès le mode tutorial. Alors, pourquoi jouer à Bedlam? Pour rire. Et pour pleurer aussi. Même les pires jeux sur VCS Atari présentaient un léger intérêt, par respect de l'éventuel acheteur. Ici, non.

Cyber Raoul

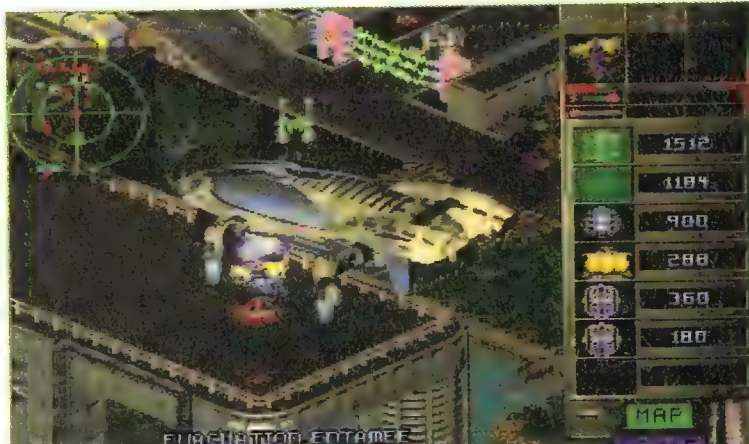


5%



MATT COLUM

Matt des MNJoy est un mec trop sympa ! Avec lui, im-possible de ne pas se sentir au top-mieux de soi-même. Décontracté, clean, il aborde la vie comme un océan de bonheur. Son secret? Il est a-mé-ri-cain (véridique !), pays des stars et des gens sympas qu'il connaît de fond en comble. "Aux Etats-Unis, tout est comme dans un rêve... On se lève le matin, et on mange des hamburgers au pied de la Statue de la Liberté. Après, on prend sa Jeep et on va à la plage en Floride, où on s'éclate avant d'aller finalement siroter un cocktail à Hollywood."



Retrouvez toute l'actualité des jeux consoles, des trucs, des astuces, des concours primés sur

3615
Joypad

* A créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad.

joypolis

LES SECRETS DE L'ARCADE

PAR KENDY

Scud Race de Sega enfin en salle ! Cela veut dire des courses effrénées sur les plus belles voitures du monde ! Ça tombe plutôt bien, le jeu est lui aussi le plus beau du monde !

SCUD



Un
jeu de
caisse qui
fera
date

EDITEUR : SEGA

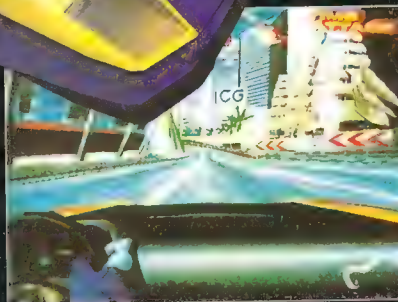
NB DE JOUEURS : NOMBRE DE MACHINES

GENRE : SIMULATEUR DE JAMES DEAN

Non, Scud Race n'est pas un simulateur de missile irakien, mais un enième jeu de bagnole en arcade, qui utilise les dernières routines très performantes de la carte Modèle 3 de Sega. Il fallait à tout prix un chef d'œuvre, après le bide du très injouable Sega Touring Car dans les salles d'arcade. Le jeu propose quatre circuits, classés par ordre croissant de difficulté, ainsi que quatre caisses : La Dodge Viper, La Mc Laren F1, la Porsche Turbo et la très bourgeoise Ferrari F40. Vous affronterez quarante voitures en Beginner, trente en Medium et vingt en Expert. Comme dans tout jeu de voiture qui se respecte, vous aurez un choix-cornélien - à faire entre la transmission manuelle ou automatique. Le jeu est sublime graphiquement et bénéficie d'animations foudroyantes. Carte Modèle 3 oblige, les textures et les polygones anti-aliasés tapent à l'œil dès l'apparition des premiers écrans de jeu. Le rendu de la vitesse est époustouflant et il ne manque plus que les cheveux plaqués en arrière pour simuler la sensation de scotchage sur le siège ! De plus, quatre vues différentes de la course seront disponibles à tout moment du jeu, ceci afin de satisfaire les joueurs les plus difficiles. A noter l'étrange dureté de la pédale de frein, qui demeure malgré cela ultra sensible au pied, ce qui a pour conséquence de privilégier la technique mystique du dérapage, au détriment de la conduite bourrin à la Ridge Racer. En bref, Scud Race est LE jeu de "wâture" du moment, qui réduit tous les autres jeux du genre en petites miettes atomiques. Un véritable rouleau compresseur, qui vous obligera



Les tunnels, un classique du jeu de bagnole !



Dans cette vue, vous vous verrez en train de changer les vitesses.



RACE

Chef-d'œuvre sur carte Modèle 3

Il vous reste 39 secondes avant la fin du jeu, si vous ne franchissez pas la ligne d'arrivée.

Voilà ce qui risque de vous arriver en cas de collision !

J'AIME :

- ▲ Modèle 3 oblige.
- ▲ Des circuits variés.
- ▲ Des caisses qui crachent en design et en vitesse.
- ▲ La vitesse supersonique.
- ▲ C'est supra-zolie !
- ▲ L'obligation de maîtriser les dérapages.

J'AIME PAS :

- ▼ Une pédale de frein plutôt rêche.
- ▼ Qui a dix francs à me prêter ?



Admirez les reflets du paysage sur les vitres !



Le réalisme est poussé à l'extrême : on peut même percevoir la fumée s'échapper des frottements des pneus !



L'éditeur à qui l'on doit Strikers 1945 revient au premier plan de l'actu avec un jeu qui a le toupet d'être à la fois très beau et assez original. Que reste-t-il aux grands de l'arcade?

Le premier "Fantasy Shooting Game", garanti 100 % sans 3D

SOL DIVIDE SWORD OF DARKNESS



En haut de l'écran viennent s'afficher les sortilèges magiques à votre disposition.



Les armes possèdent quatre niveaux de puissance.

La puce à l'oreille

Mais comment les petits gars de Psikyo font-ils donc pour nous pondre des décors à pleurer de plaisir? Il y a bel et bien un secret. Les bougres ont tout simplement doté la carte-mère de leur Sol Divide d'un chip graphique qui dépote. Mettant plus de 260 000 couleurs à la disposition des graphistes, il leur permet de se concentrer sur leur créativité, sans avoir à jongler en permanence avec les capacités limitées du hardware.



Les décors sont exceptionnels de beauté. La qualité photo est atteinte.

EDITEUR : PSIKYO

MACHINE : ARCADE

SORTIE JAPON : DISPONIBLE

DISPO EUROPE : ETE 97

La spécialité de Psikyo, c'est l'arcade ! Ce petit studio de développement spécialisé dans les coin-up, qui a quelques hits à son actif et a travaillé beaucoup pour le compte de géants de l'arcade, sait qu'il ne réussira pas à concurrencer les équipes de plusieurs centaines de personnes des Sega et autres Namco, SNK ou Capcom...

Pour percer, une solution : des idées et du talent !

L'idée de base, qui a présidé à la création de Sol Divide, consistait à essayer de revenir un peu au shoot-them-up, après des années de 3D polygonale à ne plus savoir où donner de la tête. Mais originalité oblige, il fallait trouver autre chose. Psikyo a donc imaginé un shoot-them-up, qui n'en est pas un !

FANTASY SHOOTING GAME

Le jeu se joue à l'aide de trois boutons. Le premier permet de se servir de l'arme à longue distance et correspond tout bêtement au canon de base de n'importe quel shoot'. Mais, différence essentielle, le décor se déroule horizontalement, à mi-chemin entre le shoot-them-up et le jeu de plateforme. Le bouton B, quant à lui, sert à donner des coups de sabre, de bâton ou autres



Joypolis



Le boss est un gigantesque serpent à double tête, qui, s'il continue à ne pas être sage, va se prendre...

... un coup sur la gueule !



Vous pouvez choisir votre personnage parmi trois. Il est bien sûr possible d'entraîner un compère dans votre aventure.

Un shoot-them-up, avec des corps à corps? Quand je vous disais que c'est plutôt original... Mais le meilleur est pour la fin : le troisième bouton permet de sélectionner la magie, si vous avez cependant suffisamment de Magical Point (MP). Je résume : il s'agit d'un shoot-them-up, avec des combats au corps à corps, de la magie et un système de gestion de MP. Psikyo nous a donc pondu le premier "Fantasy Shooting Game". Le pire, c'est que c'est hyper-jouable...



Avec le sort Freeze, matérialisé par la belle enfant en bas à gauche de l'écran, vous allez pouvoir jeter un froid parmi vos adversaires.

Un boss, ça va.
Deux mille trois cent
quatre-vingt dix-neuf
boss, bonjour
les dégâts !

Capcom n'arrête pas de faire
du neuf avec du vieux.
Il combine ses héros avec des
licences dans tous les sens !...

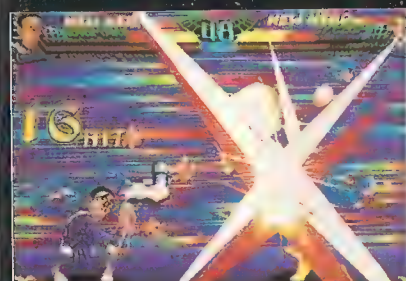
Heureusement que cela
débouche à chaque fois, mais
malheureusement un peu
lentement, sur des
améliorations du système de
jeu... En attendant Marvel
Super Heroes Vs X-Men, ou
Marvel Super Street Fighter
Vs Le Monde Entier.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER



EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : ARCADE
SORTIE JAPON : COURANT 97
DISPO EUROPE : FIN 97


Avec Marvel Super Heroes Vs Street Fighter, Capcom n'en est pas à son coup d'essai. Tout comme dans les BD (voir rubrique Comics), les cross-over sont à la mode. La grande nouveauté du jeu vient de l'apparition, parmi les dix-huit combattants, d'un parfait anti-héros, Norimaro. Celui-ci représente le "Salary man", l'employé de bureau japonais typique, avec ses lunettes et son costume-cravate chiffonné. La seconde modification, par rapport à Marvel Super Heroes, vient du fait qu'il est possible d'utiliser la même combinaison de commandes, que l'on peut d'ailleurs choisir soi-même et enregistrer, pour lancer une Aerial Rave, et cela quel que soit le personnage sélectionné ! Bref, ce tigre d'arcade devrait assurer. Une conversion console devrait arriver courant 98.



DYNAMAX


Le DYNAMAX,

combinaison unique entre l'image 3D et
la haute technologie de l'animation,
a choisi les centres de loisirs
"La Tête dans les Nuages" !



Le DYNAMAX arrive
dès le 15 avril en France,
au centre de loisirs "La Tête dans les Nuages",
5 boulevard des Italiens 75002 Paris,
agrandi pour l'occasion de 400 m² !
Cette attraction permettra à 25 passagers
de profiter d'un spectacle hors du commun :
des projections en relief d'une définition
irréprochable s'allient à un système robotique
perfectionné pour vous transporter au cœur
de l'action dans des simulations bourrées
d'effets spéciaux saisissants.
Différents films pourront être projetés
par ce système révolutionnaire,
accrochez-vous !

Sur un écran de 7 mètres,
à 50 images de qualité
digitale par seconde,
et avec 1 500 watts de son,
voyagez dans le temps
grâce à La Tête dans les Nuages,
et au Dynamax !



Traversez les nuages de Saturne,
chevauchez un dinosaure,
plongez dans un volcan en éveil
ou découvrez des civilisations perdues,
dans un univers en 3D saisissant !

LA TÊTE
DANS LES
NUAGES

CENTRE
SEGA

consoles

manga pad

Dernier mois avant l'été... Pour les uns, c'est le gros stress avant les examens, pour les autres, c'est déjà un peu les vacances. Vous trouverez bien un peu de temps pour lire un petit manga, soit pour vous détendre, soit pour vous occuper. Surtout que ce mois-ci encore, quelques titres de choix sont au menu... Oliv' Goton

Manga



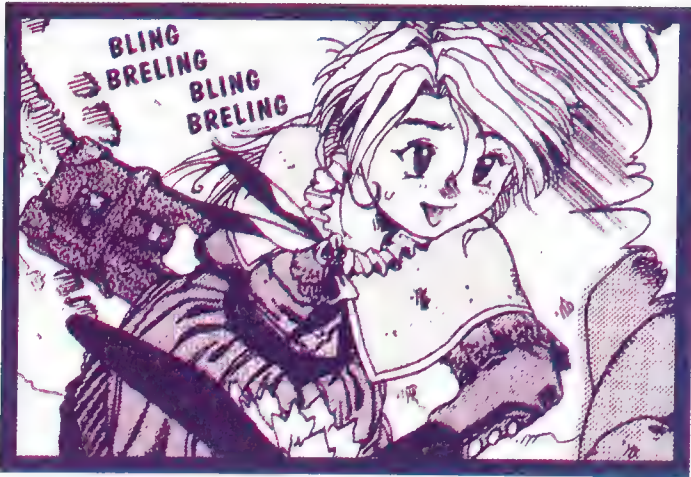
3 X 3 EYES



3x3 Eyes est un titre qui vous est peut-être déjà familier, puisque la version animée est disponible depuis un an chez Manga Vidéo. Voici que Manga Player Collection nous propose l'œuvre originale sur papier : le manga. 3x3 Eyes, le plus célèbre des mangas de Yūzo Takada (auteur de Nuku-Nuku et Blue Seed), raconte le combat de deux jeunes gens hors du commun pour devenir de vrais humains. Si le premier tome n'est pas des mieux dessinés, sachez que la qualité s'améliore ensuite. Il n'en reste pas moins un titre original qui a déjà conquis des milliers de lecteurs japonais.



3x3 Eyes : © Yu
Takada/Kodansha



BELLE STARR

Avez-vous déjà vu un manga-western ? Si si, ça existe. Belle Starr, petit manga en deux tomes signé Akihiro Itoh, se déroule en plein far-west au siècle dernier. Une charmante jeune fille qui n'a peur de rien, Mira Belle, prête main forte

à un jeune garçon dont la ferme est menacée par l'avancée du chemin de fer. La compagnie est prête à tout pour mettre la main sur ses terres. Ce volume assez bien dessiné traite un thème original qui, s'il peut sembler vieillot, reste fidèle à l'esprit «manga». A voir pour le croire.



Vidéo

SLAYERS

Slayers fait partie des grands succès de ces deux dernières années au Japon. Pour nous faire découvrir ce dessin animé, AK Vidéo nous propose la cassette du premier film, sorti au cinéma en été 95. Cette comédie raconte la vie de Lina Inverse, une jeune magicienne plutôt douée qui manie les sortilèges du feu. Elle rencontre sa vieille rivale Naga le Serpent avec qui elle s'embarque pour une île réputée pour ses bonnes sources chaudes. Mais sur place, elles devront affronter une armada de sorciers manipulés par un inconnu... Présenté en VO sous-titrée, Slayers est un achat que vous ne regretterez pas !

ARION

Kaze Animation continue de sortir en vidéo les films présentés lors du Cycle Cinéma il y a deux ans. Dernier en date, Arion, réalisé en 1986 par Yoshikazu Yasuhiko (Venus Wars). Arion, c'est ce jeune berger, fils d'un dieu de l'Olympe et d'une humaine. Sacrilège ! Il est aussitôt enlevé par Hadès qui lui prédit un grand avenir et préfère l'avoir dans son camp. Mais Arion est plutôt du genre indépendant et passé l'adolescence, il se rebelle et n'a plus qu'une idée en tête : défier l'Olympe et retrouver ses origines. Une grande fresque sur l'Antiquité (parfois irrespectueuse mais bon...), à voir absolument !



Arion : © Y. Yasuhiko/THMS/ Tokusatsu Shoten



Slayers : © H. Kanzaki/R. Araizumi/Slayers Project

Masami Suda

Créateur de Ken le survivant...



Masami Suda était l'invité du cinquième festival du Cartoonist qui se déroulait, comme chaque année, au Palais Heptune de Toulon. Nous avons rencontré celui qui a animé le fameux personnage de Ken le Survivant. Alors que le jeu vidéo sur Super Famicom reste dans toutes les mémoires, nous avons voulu en savoir plus sur le dessinateur de ce dessin animé un rien violent.

Joypad : Comment êtes-vous entré dans le monde du dessin animé ?

Masami Suda : Tout petit, j'aimais déjà beaucoup dessiner. Je regardais aussi des dessins animés américains comme Tom et Jerry et j'étais un passionné de cinéma. À cette époque, la société Tatsunoko venait de se créer et recherchait du monde. J'ai amené mes dessins et j'ai été embauché.

Joy : Parmi toutes les séries sur lesquelles vous avez travaillé, laquelle vous a le plus marqué ?

M.S. : Hokuto no Ken (Ken le Survivant). Ken est de loin mon personnage

FILMOGRAPHIE

Voici les séries les plus connues sur lesquelles Masami Suda a travaillé.

Les (*) signifient qu'il a été "character designer", c'est-à-dire qu'il a créé les personnalités pour le dessin animé.

1967	Mach Go Go Go !
1969	Judo Boy
1972	La Bataille des Planètes
1974	Candy
1977	Les Misérables (*)
1983	Gigi
1986	Ken le Survivant (*)
1987	Ken le Survivant 2 (*)
1991	DBZ Film 3 (Talès)
1994	Sailor Moon
1994	Kompeki no Kantai (*)
1996	The Hard (*)
1998	Slam Dunk
1998	Shin Mach Go Go Go !

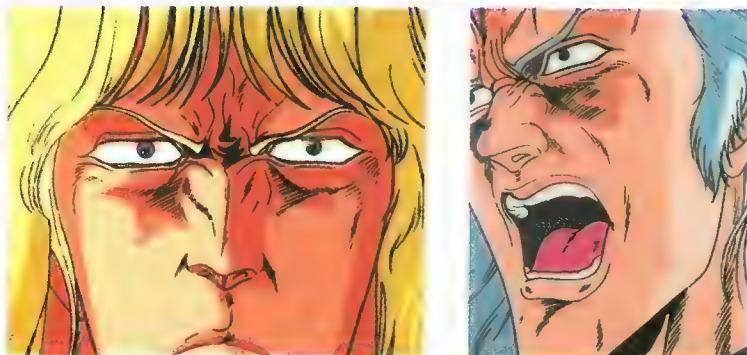


Personne ne
pourra jamais
imiter Ken

QU'EST-CE QU'UN "CHARACTER DESIGNER" ?

Le character designer est celui qui dessine des croquis de chaque personnage d'un dessin animé, qui serviront de référence et de modèle aux animateurs. Si l'histoire est tirée d'un manga, le travail du character designer consiste à adapter et simplifier le nombre de traits pour que chaque personnage soit facile et rapide à reproduire. Si la série est une création, il lui faut alors imaginer les personnages à partir des indications de l'auteur ou du réalisateur.

en : © T. Hara/Branson/Shueisha/Toei Animation



ivori, d'une part parce que j'aime bien dessiner ce genre de personnages tout en muscles, et aussi à cause de son caractère, très calme et en dans n'importe quelle situation.

Oy : Comment êtes-vous arrivé sur la série?

I.S. : Au départ, Toei Animation m'avait appelé pour travailler sur Les Transformers, une série réalisée pour le marché américain. Mais je n'aime pas du tout dessiner des robots. Comme le projet d'adaptation de Ken était en train de se monter, j'en ai profité pour demander à travailler sur cette chose et c'est ainsi que j'ai pu collaborer à cette série.

Oy : Vous avez travaillé sur beaucoup de dessins animés différents, mais on vous retrouve surtout sur des séries assez violentes (Ken, The Ard...). Est-ce un choix de votre part ?

I.S. : Je suis un peu catalogué dans les personnages adeptes du bodybuilding, mais j'avoue que j'aimerais bien dessiner quelquefois de jolies filles ! En fait, ma réputation fait qu'on me propose rarement de dessiner des personnages féminins.

Oy : Ken a suscité beaucoup de polémique en France à cause de la violence que la série véhiculait. Qu'en pensez-vous ?

I.S. : Au Japon, nous n'avons jamais reçu de plaintes. La violence était quand même atténuée par des effets qui ne la montraient pas directement (sueurs, sang de couleur blanche). Je pense aussi que si Ken a été très bien accepté, c'est parce qu'il n'usait jamais d'arme pour se battre. Il se défend toujours à mains nues et si ses attaques sont extrêmement violentes, personne ne pourra l'imiter. Dans la réalité. Et pour ceux à qui ça ne plaisait pas, ils pouvaient toujours changer de chaîne et regarder un autre dessin animé.

Oy : Avez-vous participé au jeu vidéo de Ken ?

I.S. : Je n'ai dessiné que la jaquette du jeu, mais les info graphistes se sont inspirés du dessin animé et de mes croquis de base pour le réaliser.

Oy : Et les jeux vidéo en général ?

I.S. : Je n'ai pas tellement le temps. J'ai un ordinateur et je me contente de surfer sur Internet

Mash Go Go Go ! :
© Tetsunoko



Japon

- Dragon Ball GT devrait prendre fin vers septembre ou octobre au Japon. Il en sera définitivement fini de la série de Toriyama.

- Les OAV de Slayers ont été élues meilleures OAV de l'année au Japon.

En attendant, un troisième film sort cet été.

- Get Wild, un des plus célèbres génériques japonais de City Hunter (Nicky Larson) est repris dans le nouveau téléfilm diffusé récemment et intitulé Good Bye My Sweet Heart.

- Le fameux jeu Sakura Wars va déjà faire l'objet d'une série de 4 OAV dessinées par Kōsuke Fujishima, le créateur des personnages et auteur de Ah ! My Goddess et You're Under Arrest.

France

- Le premier film de DBZ avec Tapion et Janemba sera diffusé ce mois-ci sur Canal Plus (en crypté).

- Sur C+, la chaîne des jeux vidéo sur Canal Satellite, vous pouvez retrouver les épisodes de Lodoss en version française chaque samedi à 18h30.

- C'est fin juin que nous saurons si le Club Dorothée s'arrête ou continue sur TF1. Si l'émission cesse, les séries japonaises se feront très rares sur les grandes chaînes.

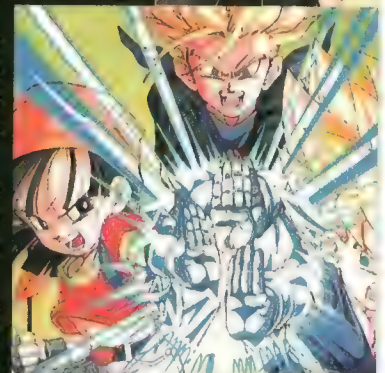
- Sortie prochaine chez AK Video de Shin Megami Tensei, un dessin animé tiré d'un jeu vidéo assez connu au Japon.

- C'est enfin ce mois-ci que le sort le premier tome du manga X de Clamp chez Tonkam (si, si, on vous le promet).

Flash

City Hunter

© T. Hara/Shueisha/Sunrise/Toei



Dragon Ball GT : © Bird Studio/Shueisha/Toei Animation

Shin Megami
Tensei. © Sony
Music Ent

Sakura Wars
Sega Ent



Comics

Alors que les X-Men, les Quatre Fantastiques et toute la clique arrivent sur console, les Comics ont en France la vie belle. Notre chouchou ce mois-ci, c'est Lobo transformé en canard... Vous n'avez pas fini d'être étonné. Par Serge Février

Planète Comics n°1 : Medieval Witchblade

En l'an de Grâce 1175, entre la planète Terre et le monde des elfes nommé Faeri, un combat sans merci uni un Spawn toujours aussi torturé par un amour passé et l'une des superbes porteuses de la dévastatrice Witchblade contre le détenteur du pouvoir de l'Ombre : Lord Cardinal (un illustre inconnu pour tous...). C'est épique, il y a des gobelins, des magiciens et des combats partout : ceux d'entre vous qui aiment le médiéval fantastique vous être servi. De plus, on en apprend de belles sur les relations entre Spawn et Witchblade, et, mais il faut pas l'dire, les prévisions faites pour l'apocalypse sont aussi fausses que celles de Nostradamus... Dommage que la fin soit aussi rapide, peut-être y aura-t-il une suite !

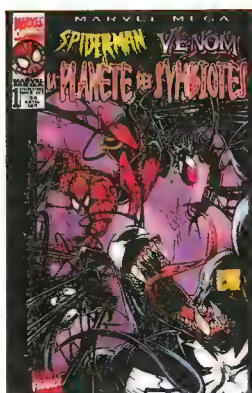
Editeur : Semic



Marvel Mega n°1 : La Planète des Symbiotes

On a tous eu un jour envie de jouer au justicier, non, c'est vrai, il faut l'avouer... Mais là, ça dépasse l'entendement, Spiderman, Scarlet Spider et Venom réunis dans un même album pour affronter une armada de Symbiotes du même type que notre très sympathique Venom... Quoi qu'il en soit, le résultat de cette invasion serait assez proche de l'extermination de la race humaine et nos trois justiciers vont avoir bien du fil à retordre, malgré une collaboration étroite. Euh... au fait, et Carnage, vous êtes sûr qu'il est dans le coma depuis quelques épisodes? Je ne vous en dis pas plus, mais ne passez pas à côté, il y a 96 pages particulièrement intenses qui vous attendent.

Editeur : Marvel France



Marvel Crossover n°1 : Badrock / Wolverine

Cette collection va nous permettre de mettre en présence tous nos héros Marvel et ceux des autres maisons d'édition (Image, D.C., Dark Horse...) de façon régulière (en gros, tous les mois). D'ailleurs, nous commençons par deux histoires, dans deux genres complètement différents. La première, avec un scénario intéressant et des dessins travaillés, associe Badrock et Wolverine dont



le but, à peine dissimulé, est de bouter Tyrax et Sauron hors de la jungle pré-historique où ils se trouvent. La deuxième met en présence Youngblood et X-Force dans une histoire un peu gentille, avec des dessins plutôt bon enfant. Malgré cette deuxième histoire plus que limite, la première vaut largement la peine et vous donnera beaucoup de plaisir, du très bon boulot.

Editeur : Marvel France



Lobo the Duck n°1 en anglais

Daffy Duck, vous connaissez... Lobo, bien sûr, ça vous dit quelque chose, ça devait même être un jeu vidéo développé par Ocean... Alors imaginez leur progéniture et vous obtiendrez le héros de ce cross-over déliant. Pas grand-chose à dire de l'histoire, à part qu'il s'agit de destruction massive par canard déjanté. A noter tout de même la présence d'un bouledogue, à la façon de la coccinelle de Gottlieb, tantôt en Batman, tantôt en Wonder Woman... Ceux qui aiment les gros délires apprécieront.

Editeur : Amalgam Comics



Quelques News

- N'oubliez pas Gen 13 HS n°1, 80 pages, pour pouvoir admirer la sculpturale Fairchild.
- A la demande générale, Cyclope et Phoenix reviennent, avec pour adversaires l'immortel Apocalypse et Sinistre.
- Dès Conan n°2, vous aurez le privilège de trouver de nouvelles histoires inédites réalisées par les équipes européennes. Bien des barbares en prévision.





Dynamic Visions est fière de vous présenter la nouvelle création du studio Gainax (Les ailes de Honneamise, Nadia, Gunbuster...). Consacrée meilleure série de l'année 1996 au Japon, où elle a connu un succès plus grand qu'aucune autre depuis bien des années, cette série apporte une renaissance éclatante à la Science-Fiction animée à travers un scénario époustouflant ainsi qu'un réalisme technologique et scientifique qui ravira les plus exigeants amateurs du genre. Aventure, Kabbale, Technologie, Séduction, Suspense...: rien ne manque dans ce dessin animé qui est déjà un culte.



雲
幾
稼働
電圧

3 EPISODES par
cassette (75 Minutes)
Exceptionnel:
prix public conseillé
129 F TTC

決戦
市
技術開発部第
抹消

NEON
GENESIS
EVANGELION

DYNAMIC

À LA CARTE

Par Serge Fevrier

WOTC



MAGIC : L'ASSEMBLÉE

Les différents types de tournoi

WOTC



Nous allons tenter d'éclaircir un peu les différents types de tournoi que l'on peut rencontrer lorsqu'il est question de Magic. Premier point de règle important, nous ne le citons que pour mémoire car vous le connaissez tous : lors de la construction d'un deck, chaque carte ne peut compter que quatre exemplaires.

Cette base rappelée, voyons la suite :

- Tournoi classique (ancien Type 1) : toutes les cartes de toutes les extensions de Magic sont autorisées, à l'exception des cartes ayant trait à la mise. Cependant, certaines cartes (comme le Black Lotus ou Time Walk, par exemple) sont limitées à un seul exemplaire.

Magic Pro Tour
une compétition
unique



- Tournoi classique restreint (ancien Type 1.5) : la même chose que le classique, mais les cartes limitées deviennent interdites.
- Tournoi standard (ancien Type 2) : dans ce type de tournoi, seules les cartes des dernières éditions sont autorisées. C'est-à-dire qu'au jour d'aujourd'hui sont autorisées : la 5e édition, Alliance, Mirage et Visions. Lorsque l'extension Weatherlight sortira, elle prendra la place d'Alliance.

- Tournoi limité ou decks fermés (ancien Type 3) : place au savoir-faire... ou à la chance pure ! En effet, pour ces tournois, il s'agit de composer (en temps limité, sur place) un jeu d'au moins 40 cartes à partir d'un starter et de 2 ou 3 boosters fermés, l'excédant étant votre réserve. On se rend bien compte que dans ce cas précis, tout le monde peut se permettre de battre le champion du monde. Tous les joueurs ont la même chance

de tomber sur les bonnes cartes et à égalité, c'est la technique qui prévaut (il faut reconnaître que si on a un peu de chance au tirage ça aide beaucoup...).

- Tournoi dit "construits" : ce sont des tournois à thème, comme le Pro Tour, organisé il y a quelques jours. Le type de cartes pour constituer votre deck vous est imposé, par exemple : Mirage et Visions, ou Ère Glacière et Alliance.

Magic Pro Tour

L'Américain Michael Long, un étudiant en histoire de 22 ans, a remporté le premier Pro Tour européen, qui s'est déroulé les 11, 12 et 13 avril au Cirque d'Hiver - Bouglione, à Paris. Il a battu, 3 parties à 2, un autre Américain, Mark Justice (drôle de nom pour un perdant...)

au cours d'un duel avec des decks construits (de type Mirage-Visions). Les deux finalistes sont des habitués des palmarès à Magic.

Durant ces trois jours se sont affrontés plus de 250 joueurs. Mais le Pro Tour, ce n'était pas uniquement le tournoi officiel. Parallèlement, des tournois annexes permettaient à tous les fondus de jeux de cartes à collectionner de s'affronter. De plus, comme dans toutes les manifestations de ce genre, on pouvait trouver des séances de dédicace. D'ailleurs, le dessinateur de la "petite fleur noir" était présent. Il a aussi été donné aux passionnés de se mesurer à Maître Garfield, qui a su se faire battre... (si, si, j'étais là).



Infos

- Weatherlight/Aquilon, la nouvelle extension à Magic : L'Assemblée sera disponible sur notre planète dès juin 97.

- La société Wizards of the Coast (WOTC), créatrice du premier jeu de cartes à collectionner, a racheté la société TSR, à l'origine, elle, du concept du jeu de rôle. Bravo à WOTC !!!

- Le dernier Pro Tour a eu lieu à New-York, les 30, 31 mai et 1er juin.

N'oubliez pas :

Dans la Joybank de ce mois-ci, vous pouvez gagner l'une des 3 cartes dédicacées par le grand gourou de la secte des joueurs de Magic : L'Assemblée, Richard Garfield lui-même.



ASTUCES

Kenny qui pète un plomb avec sa batterie

Ce mois-ci, pour changer des intros classiques du genre "Tiens, dans ce numéro, y a des astuces qui tuent...", je vais vous parler de la Silent Session Drum DTX de chez Yamaha, une excellente batterie électronique. Elle comporte des pads TP80S et des cymbales PCY80S, avec la possibilité d'installer des coupelles PCY10. La grosse caisse est de type KP80, dotée d'un point d'impact caoutchouté dont la sensibilité est variable. De votre Charleston HH80, vous serez même capable de contrôler la tonalité d'un son de timbale, par exemple. Vous pourrez aussi la customiser avec un rack RS80 de forme tubulaire en aluminium léger, facile à monter. Pour parfaire le tout, un écran LCD et une molette de défilement des données ainsi que des entrées/sorties MIDI sont disponibles avec, en plus, le fameux mode d'édition Trigger, qui propulse la Yamaha parmi l'une des batteries électroniques les plus sensibles et les plus versatiles.

Manx T.T.

SATURN

Version : Européenne

POUR PILOTER UN MOUTON

Choisissez le mode Arcade, puis sur l'écran des boîtes de transmission, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Z, Y. Vous serez en "Manuel". Pour être en "Automatic", faites cette manipulation : Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche, Z, Y.



Faites les manipulations sur cet écran en Arcade Mode.



C'est la course en manuel !



POUR OBTENIR LA SUPERBIKE EN MODE ARCADE

Choisissez le mode Arcade, puis sur l'écran des boîtes de transmission, faites Gauche, Gauche, Droite, Droite, Z, Y. Votre pilote aura sur le dos de sa combinaison un casque enflammé.

POUR ACCÉDER AU MODE SUPERBIKE

Sur l'écran de sélection des options générales, placez votre curseur sur "Saturn Mode". Pressez ensuite simultanément sur les boutons L+R+X+Y+Z, puis validez le tip en appuyant sur le bouton Start. Vous pourrez maintenant jouer avec des motos aux caractéristiques gonflées.

Mettez-vous en "Saturn Mode", puis faites les manip.

"Superbike" sera désormais sélectionnable.

Les caractéristiques de cette bécane sont au maximum !



POUR CHOISIR SA MUSIQUE EN ARCADE

Choisissez le mode Arcade, puis sur l'écran de sélection des circuits, pressez simultanément sur les boutons X+Y+Z. Un son vous avertira que le tip est enclenché. Allez ensuite sur l'écran de sélection des modes de conduite (Manuel ou Automatic), vous verrez les titres des chansons en bas à gauche de l'écran. Il suffira de faire Haut ou Bas pour changer de musique.

Choisissez le mode "Arcade".

Sur cet écran, faites X+Y+Z.

Le titre de la musique s'affiche en bas à gauche de l'écran.



Fighters Megamix

SATURN

Version : Européenne

SHIBA VF1 Vous pourrez choisir un Shiba désigné dans le style de Virtua Fighter 1 (gros poly-édrique) ou dans le style de Virtua Fighter 2 (petit poly-édrique) en appuyant sur le bouton Y.



Daytona U.S.A C.C.E. SATURN

Version : Européenne

POUR JOUER AVEC LA VOITURE ORIGINALE DE DAYTONA

Sur l'écran "Arcade/ Time Attack" Pressez simultanément sur les boutons X+Y+Z+R+Start.

Après avoir sélectionné votre circuit, vous pourrez choisir votre véhicule.

Sur cet écran, faites les manipulations.



POUR JOUER AVEC UN CHEVAL MARRON

Sur le même écran que le tip précédent, pressez sur les boutons X+Z+L+Start.

"Uma" sera apparu dans la liste des véhicules.



POUR JOUER AVEC LE CHEVAL GRIS

X+Z+L+Start.

"Uma 2" est disponible.



Amok SATURN

Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Dans le menu des Passwords, entrez le code suivant : ZZZCYX. "Correct" s'affiche à l'écran. Vous pourrez alors changer de niveau en allant sur l'option du haut. A noter le français douteux du jeu ("Niveau").

The Crow City of Angels PLAYSTATION

Version : Européenne

POUR VOIR LES DÉMOS

Entrez le code suivant dans l'écran des passwords :

▲, ▲, ●, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲



Voici l'une des démos du jeu !

LES CODES DES NIVEAUX

Pier : ▲, ✕, ▲, ▲, ●, ■, ✕, ●.
Boat : ✕, ✕, ✕, ✕, ▲, ■, ✕, ●.
Tomb : ▲, ●, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ●, ✕, ●.
Grave : ✕, ▲, ✕, ▲, ■, ✕, ✕, ▲, ■, ●.
Church : ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ■, ■, ●.
Day o' Dead : ✕, ▲, ✕, ▲, ✕, ▲, ●, ✕, ■, ■, ●.
Club : ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ✕, ●, ■, ●.
Tower : ✕, ✕, ●, ✕, ■, ■, ✕, ▲, ●.
Borderland : ▲, ✕, ✕, ✕, ●, ■, ▲, ■.
Finale : ✕, ✕, ✕, ●, ■, ■, ✕, ✕, ▲, ●.

Gunship 2000 PLAYSTATION

Version : Européenne

POUR ETRE INVINCIBLE

Pendant le chargement du jeu, c'est-à-dire sur l'écran "Loading" avec l'hélicoptère, gardez enfoncés les boutons L1+L2+R1+R2 jusqu'à ce que la partie commence. Normalement, "Cheat" s'affichera en haut à gauche de l'écran.



Maintenez enfoncés les boutons L1+L2+R1+R2.

"Cheat" s'affichera en haut à gauche de l'écran.



ASTUCES

Porsche Challenge

PLAYSTATION

Version : Européenne

ATTENTION !

Toutes les manipulations sont à effectuer sur l'écran "menu/1 joueur".



Pour faire sauter votre voiture Faites **■, ●, ■**.
 Pour faire sauter toutes les voitures Faites Haut + **■**, Haut + **●**, Haut + **■**, Haut + **●**, Haut + **■**, Haut + **●**, Haut + **■**.
 Voiture invisible Faites **■ + ●, L2 + R2, ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●**.
 Interactive tracks Faites Gauche + **●, Bas + ▲, Droite + ■**.
 Vue de poisson Faites **■ + ▲ + ●, L1, L2, R2, R1**.
 Course folle Faites Haut, Gauche, Droite + **Select**.



Die Hard Trilogy

PLAYSTATION

Version : Européenne

ATTENTION !

Toutes les manipulations sont à effectuer pendant le jeu, après avoir mis la Pause. Maintenez enfoncé le bouton R2 puis entrez le code désiré.



DIE HARD

Voix de souris : Bas, **■**, **■**, Droite.
 Coordinations : Gauche, **●**, Bas, **■**.
 Invulnérabilité : Droite, Haut, Bas, **■**.

Mode débile : Bas, **●**, **●**, Bas, **▲**, Bas.
 50 éléments pour chaque arme : Droite, **■**, Bas, **●**.
 Fusil à pompe infini : Droite, Haut, Bas, Bas, **■**, Droite.



Mode obèse : Droite, **■**, **■**, Bas.



Les morts montent au ciel : Bas, **■**, **▲**, Bas.

DIE HARDER

Mêmes têtes : **●**, Bas, Bas, **■**, **✕**, **■**.
 Invincibilité et éditions : Droite, Haut, Bas, **■**.



Mode squelette : Bas, **■**, **▲**, Bas.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

999 Turbos : **●**, **●**, **■**, **■**, Bas, Bas, **✕**, **✕**. Vies infinies : Gauche, **●**, Haut, Bas, **■**, Droite.



Déformations : **●**, Bas, Bas, **■**, Droite.



Nanalm : **●**, Droite, Bas, **■**, **▲**, Gauche.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !



N° 35

- **Tests :** WipeOut (Sat), The Need for Speed (PS), Wing Commander 3 (PS), Toy Story (MD/SN), Magic Carpet (PS/Sat)...
- **Sol + T :** Street Fighter Zero (Sat), Ridge Racer Revolution (PS), Toshinden 2 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Imagina '96, l'avenir en réseau Les stars au centre Sega Pele Sampras Extreme sur 32 bits !
- **Anim'Paad :** Mother Sarah, Kamui, Hiroyuki Kikazume (Moldiver) l'interview...
- **Poster :** Far East of Eden Zero/Toshinden.



N° 36

- **Cadeau :** Trois cartes de collection Tekken 2.
- **Tests :** WipeOut 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips :** Mario 64 (N64), Total n°1 (PS), The Need for Speed (PS), King of Fighters 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad :** DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster :** Turok/Tekken 2.



N° 37

- **V-Rally, le Sega Rally de la PlayStation :** un reportage sur le dernier-né des studios Infogrames.
- **Tests :** Turok (N64), La Cité des Enfants perdus (PS), Die Hard Arcade (Sat), The Last Viking 2 (PS)...
- **Sol + Tips :** Command and Conquer (Sat/PS), Theme Park (Sat), Doom (Sat), Destruction Derby 2 (PS), Pandemonium (PS)...
- **Anim'Paad :** Ghost in the Shell et les déboires de Dragon Ball GT au Japon.



N° 38

- **Tests :** Adidas Power Soccer (PS), Guardians Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Ridge Racer Revolution (PS)...
- **Sol + T :** X-Men (Sat), Guardians Heroes (Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN)...
- **Dossier :** Formula One PlayStation, le prodige de Psygnosis
- **Anim'Paad :** DBZ le nouveau film, Nontaha, You're Under Arrest...
- **Poster :** Mother Sarah/Yogen Kaisha.



N° 39

- **Cadeau :** Les Trésors de la PlayStation, le tableau de scores et l'autocollant Bedam.
- **Tests :** Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), X2 (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips :** Total n°1 (PS), Street Fighter Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Fighting Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster :** Crash Bandicoot/Paro Wars.



N° 40

- **L'apocalypse Mécanique :** Porsche Challenge, Micro Machines V3 et Maxx TT.
- **Tests :** Total NBA97 (PS), LBA (PS), Exhumed (PS), Mass Destruction (Sat), Excalibur 2555 AD (PS)...
- **Sol + Tips :** Virtua Cop 2 (Sat), Amok (Sat), Street Racer (Sat), Alien Trilogy (Sat), Legacy of Kain (PS), Project Overkill (PS)...
- **Anim'Paad :** Tout ce qu'il faut savoir sur City Hunter alias Nicky Larson.
- **Poster :** Porsche Challenge/Maxx TT.



N° 41

- **Cadeau :** Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- **Tests :** Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), Bakura Baku Animal (Sat)
- **Sol + Tips :** Kof95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- **Anim'Paad :** Black Jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Hazaro Komatsubara.
- **Poster :** 3x3 Eyes/Ridge Racer Revolution.



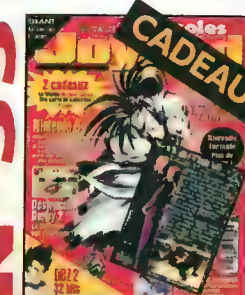
N° 42

- **Cadeau :** Une cassette de l'animé Evangelion + des bampers Street Racer.
- **Tests :** Street Racer (Sat), Chevaliers de Baphomet (PS), Pandemonium (PS), Destruction Derby 2 (PS), Virtua Cop 2 (Sat), Fifta97 (PS)...
- **Sol + Tips :** Motor Toon GP 2 (PS), Time Commando (PS), Resident Evil (PS), WipeOut 2097 (PS), Virtua Fighter Kids (Sat), Tunnel B1 (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Evangelion + le shopping Evangelion.
- **Poster :** Pandemonium/Alice in Cyberland.



N° 43

- **Wargames :** Syndicate Wars, Command and Conquer, Warcraft 2.
- **Tests :** Soul Blade (PS) et tous les coups secrets du jeu, Vandal Hearts (PS), Need For Speed 2 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Sol + Tips :** C&C (Sat), Dark Forces (PS), Soviet Strike (Sat), Fifta 97 (PS), Disruptor (PS)...
- **Anim'Paad :** Toshinden et les autres jeux vidéo en vidéo ! Tout ce qu'il faut savoir.
- **Poster :** Tekken 3/Soul Blade.



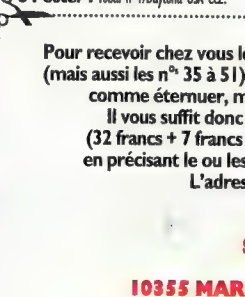
N° 44

- **2 cadeaux :** Le manga Mother Sarah + une carte de collection X-Files.
- **Tests :** Formula One (PS), Olympic Games, Intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Slam'n'Jam'96 (PS/Sat), Sampras Extreme (PS)...
- **Sol + Tips :** Need for Speed (PS), Assault Rigs (PS), Tekken 2 (PS), Adidas Power Soccer (PS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn)...
- **Anim'Paad :** Dossier Clamp, City Hunter, Fly, Lulu, Nuku-Nuku, Be Bop...
- **Poster :** Resident Evil/El Hazard.



N° 45

- **Mario Kart 64 : le Test !** + 30 pages de jeux N64 : Zelda 64, Killer Instinct Gold, Yoshi Island 64, Starfox 64 et bien d'autres...
- **Tests :** Virtual On (Sat), Total n°1 (PS), Command & Conquer (PS), NBA Live'97 (PS), Sim City 2000 (PS), Samurai Shodown IV (Neo Geo)...
- **Sol + Tips :** WipeOut 2097 (PS), Time Commando (PS), Formula One (PS), Destruction Derby (Sat), Crash Bandicoot (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Black Jack + les mangas coréens.
- **Poster :** Total n°1/Daytona USA CCE.



N° 46

- **Final Fantasy VII : le Test !** La totale en arcade avec Tekken 3, Street Fighter 3 et Virtua Fighter 3 mais aussi The Need for Speed 2 et Turok pour Nintendo 64.
- **Tests :** Legacy of Kain (PS), Suikoden (PS), Dark Savior (Sat), Soviet Strike (Sat)...
- **Sol + Tips :** Star Gladiator (PS), Street Racer (PS), Fire and Rain (PS), Pandemonium (PS), Virtual On (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur les mangas chinois.
- **Poster :** Legacy of Kain/Road Rage.



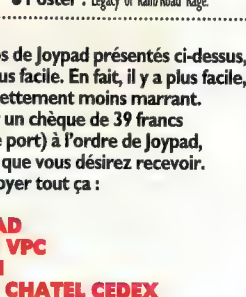
N° 47

- **Cadeau :** Planche d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests :** Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad :** Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- **Poster :** Time Commando/Gunsmith Cats.



N° 48

- **Total 2 : le Test !** La totale en arcade avec Tekken 3, Street Fighter 3 et Virtua Fighter 3 mais aussi The Need for Speed 2 et Turok pour Nintendo 64.
- **Tests :** Legacy of Kain (PS), Suikoden (PS), Dark Savior (Sat), Soviet Strike (Sat)...
- **Sol + Tips :** Star Gladiator (PS), Street Racer (PS), Fire and Rain (PS), Pandemonium (PS), Virtual On (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur les mangas chinois.
- **Poster :** Legacy of Kain/Road Rage.



N° 49

- **Total 2 : le Test !** La totale en arcade avec Tekken 3, Street Fighter 3 et Virtua Fighter 3 mais aussi The Need for Speed 2 et Turok pour Nintendo 64.
- **Tests :** Legacy of Kain (PS), Suikoden (PS), Dark Savior (Sat), Soviet Strike (Sat)...
- **Sol + Tips :** Star Gladiator (PS), Street Racer (PS), Fire and Rain (PS), Pandemonium (PS), Virtual On (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur les mangas chinois.
- **Poster :** Legacy of Kain/Road Rage.

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 51) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant.

Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez recevoir. L'adresse où envoyer tout ça :

**JOYPAD
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX**

Nom prénom

Adresse

☐ N°52 ☐ N°53 ☐ N°54 ☐ N°55 ☐ N°56

ASTUCES

AVOIR TOUTES LES ARMES

Entrez dans le menu des Passwords :
ALL.TOOLEDDUP



AVOIR SIX CIRCUITS BONUS

Entrez dans le menu des Passwords :
BONUS.LEVELS



CIRCUIT FINAL

Entrez dans le menu des Passwords :
ENDGAMELEVEL



Ten Pin Alley

PLAYSTATION

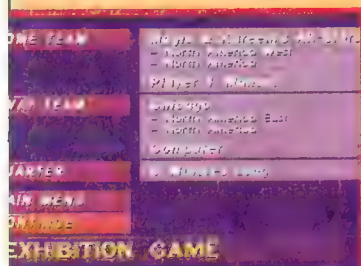
Version : Européenne

Slam 'n Jam 96

PLAYSTATION

Version : Européenne

Sélectionnez "Continue".



Maintenez
enfoncé L1.



POUR JOUER AVEC DES TÊTES ÉNORMES

Choisissez "Exhibition Game", puis une fois sur le deuxième écran, sélectionnez "Continue". Pendant le "Loading", gardez enfoncé le bouton L1, puis attendez la fin du commentaire du présentateur pour presser deux fois sur Start. Vous obtiendrez alors les grosses têtes !



Impact Racing

PLAYSTATION

Version : Européenne

DEBUG MODE

Entrez dans le menu des Passwords : RABBITBADGER. "Debug Mode" apparaîtra alors au bas de l'écran-titre, il suffira de le sélectionner pour avoir

accès à tous les circuits et aux configurations des voitures. "Debug Mode" apparaîtra alors au bas de l'écran.



POUR DESTABILISER L'ADVERSAIRE

Maintenez enfoncés les boutons L1+L2+R1+R2, puis pressez sur l'un des boutons suivants :

- ▲ : "Choke !"
- : "Miss !"
- : "Loser !"
- ✱ : "You sucks !"

POUR SE REMETTRE DES MISSILES

Pendant le jeu, faites Pause avec la première manette, puis branchez la seconde manette. Maintenez enfoncé le bouton Select de la seconde manette et faites les manipulations suivantes (toujours sur la seconde manette) : ● sept fois, ▲, ■, ✱, puis relâchez Select. Votre barre de missiles remontera. Faites les bidouilles après avoir mis la Pause.

POUR SE REMETTRE DES ATTAQUES SPÉCIALES

Pendant le jeu, faites Pause avec la première manette, puis branchez la seconde manette. Maintenez enfoncé le bouton Select de la seconde manette et faites les manipulations suivantes (toujours sur la seconde manette) : ■ sept fois, ▲, ●, ✱, puis relâchez Select.

POUR OBTENIR DES VUES INÉDITES

Pendant le jeu, branchez la seconde manette puis pressez sur les boutons suivants, selon l'effet recherché :
Gauche : Rotation vers la gauche.
Droite : Rotation vers la droite.
Haut : Rotation vers le haut.

- ▲ : Inclinaison vers le haut.
- ✱ : Inclinaison vers le bas.
- : Inclinaison vers la gauche.
- : Inclinaison vers la droite.
- L1 : Zoom approché.
- L2 : Zoom reculé.
- R1 : Zoom reculé.

Macross VF-X

PLAYSTATION

Version : Japonaise

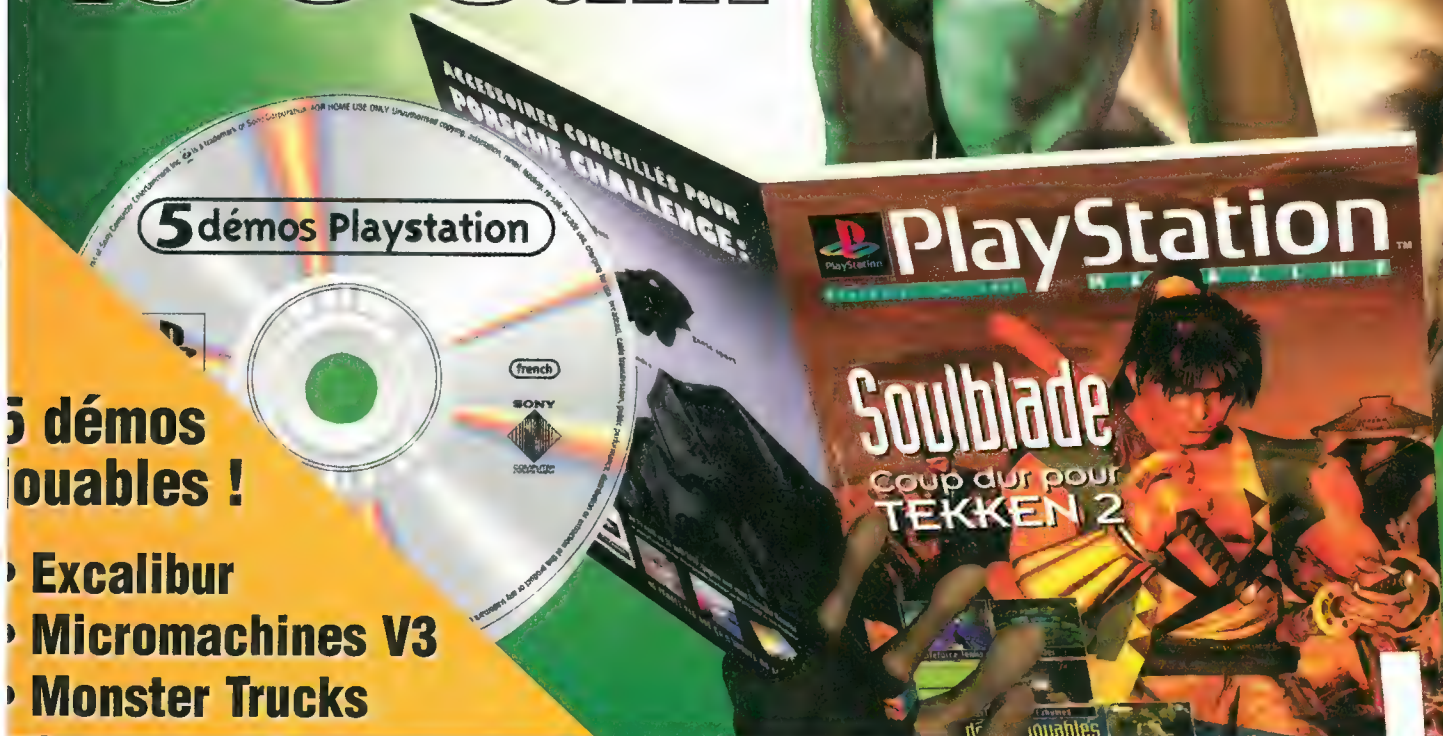




PlayStationTM

M A G A Z I N E

**Enfin
mensuel !
N°10
en vente
le 6 Juin**



**5 démos
jouables !**

- Excibur
- Micromachines V3
- Monster Trucks

ASTUCES

Spider

PLAYSTATION

Version : US

CODE DU PREMIER NIVEAU Grâce à ce code, vous pourrez accéder à tous les stages. Entrez-le dans le menu des sauvegardes : 68KB3Y118H56T1TMVM35.



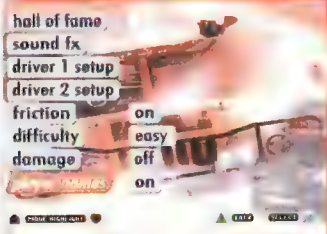
Test Drive Off Road

PLAYSTATION

Version : US

NOUVELLES BAGNOLES

Mettez "Player Names" sur "On", puis allez dans "Driver Setup". Sélectionnez ensuite "Enter Name" et tapez les codes suivants selon votre choix.



Monster Truck :
entrez BEEFY



Buggy : entrez SPRINTER
Stockcar : entrez LOWRIDER

Tous les circuits :
entrez ALLTRACK



Roadster : entrez FIFTY

Need For Speed 2

PLAYSTATION

Version : US



POUR ACCROITRE L'ACCELERATION DU VEHICULE

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : POWRUP

Super Puzzle Fighter 2 Turb

PLAYSTATION

Version : Européenne

Toutes les manipulations sont à effectuer sur l'écran de sélection des combattants.

POUR JOUER AVEC ANUMA

Joueur 1 : Placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Bas trois fois, Gauche trois fois, ●.
Joueur 2 : Placez le curseur sur Felicia, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Bas trois fois, Droite trois fois, ●.

case, puis validez avec le bouton ●.

Joueur 2 : Placez le curseur sur Felicia, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite Gauche deux fois, afin de bouger le curseur de deux cases, puis validez avec le bouton ●.

POUR JOUER AVEC EVILUT

Joueur 1 : Placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Gauche trois fois, Bas trois fois puis pressez sur le bouton ● lorsque le chrono sera à "10".
Joueur 2 : Placez le curseur sur Felicia, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite la manipulation suivante : Droite trois fois, Bas trois fois puis pressez sur le bouton ● lorsque le chrono sera à "10".

POUR JOUER AVEC LA PETITE ANAKKA

Joueur 1 : Placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite Droite deux fois, afin de bouger le curseur de deux cases, puis validez avec le bouton ●.
Joueur 2 : Placez le curseur sur Felicia, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite Gauche afin de bouger le curseur d'une seule case, puis validez avec le bouton ●.

SÉLECTION DU DÉCOR

En mode "Versus", après avoir sélectionné votre combattant, maintenez enfoncés les boutons L2+R2+Select, puis choisissez votre handicap. Tout en gardant ces boutons enfoncés, validez avec l'une des touches suivantes selon le décor désiré.

Ryu : Gauche.

Morrigan : Haut.

Chun-Li : Bas.

Donovan : ●.

Ken : Droite.

Felicia : ■.

Sakura : ▲.

Hsien-Ko : ✕.

Akuma : L1.

Devilot : R1.

Dan : Pas de bouton.

POUR JOUER AVEC LA SŌFUR DE TEI-LEI

Joueur 1 : Placez le curseur sur Morrigan, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Faites ensuite Droite

Turok 64

NINTENDO 64

Version : Européenne

LES CHEATS CODES

Tous les codes sont à entrer dans le menu "Enter Cheat Code".

WIREFRAME MODE

Entrez le code suivant : DLKTDR

DISCO MODE

Entrez le code suivant : SNFFRR

VIES INFINIES

Entrez le code suivant : FRTHSTHTTRLSCK

TOUTES LES ARMES

Entrez le code suivant : CMGTSMGGTS

MUNITIONS INFINIES

Entrez le code suivant : BLTSTRFRND

GALLERY

Entrez le code suivant : THBST

SHOW CREDITS

Entrez le code suivant : FDTHMGS

SPIRIT MODE

Entrez le code suivant : THSLKSL

ROSSE TETE ET LA TOTALE !

Entrez le code suivant : RBNSMTH

PETITS ENNEMIS

Entrez le code suivant : DNCHN

REG MODE (NON, PAS LUI !)

Entrez le code suivant : GRGCHN

DIR LES ENNEMIS SUR LA CARTE

Entrez le code suivant : NSTHMNDNT

WACK MODE

Entrez le code suivant : CLLTHTNMTN

RC EN CIEL MODE

Entrez le code suivant : LLTHCLRSFTHRNB

**DES TONNES D'ASTUCES
DISPONIBLES**

**SUR 3615
JOYDAD**

Tintin et le temple du soleil

GAMEBOY

Version : Européenne

CODES EN NIVEAU FACILE

La voiture : 41253

Jauga : 23514

Le fleuve : 52143

CODES EN NIVEAU MOYEN

Le port 1 : 53142

L'avalanche : 35412

CODES EN NIVEAU DIFFICILE

Le port 1 : 13524

L'avalanche : 34125



Les Codes Action Replay

Final Fantasy 7

PLAYSTATION

Version : Japonaise

LE PREMIER PERSONNAGE REGAGNE DES HP

800F5E8B 00FF

LE PREMIER PERSONNAGE POSSEDE UNE BARRE AU MAXIMUM

800F5E88 FFFE

APRES UNE BATAILLE VOUS GAGNEZ 131,000 EXP

8009BF70 FFFF

APRES UNE BATAILLE VOUS GAGNEZ 65,000 AP

8009BF74 FFFF

TOUTES LES FURIES SONT INFINIES

8009AFFA 00FF

8009B102 00FF

8009B186 00FF

8009AEF2 00FF

8009B07E 00FF

8009B28E 00FF

8009AF76 00FF

8009B20A 00FF

8009B312 00FF

Fighters Megamix

SATURN

Version : Japonaise

MASTER CODE

F60073C6 C305

B6002800 0000

PLAYER 1 VIE INFINIE

1606556C 00FA

PLAYER 2 VIE INFINIE

1606736C 00FA

la
joybank
100

la
joybank
200

la
joybank
10

la
joybank
50

la
joybank
500

la
joybank
1000

la
joybank
100 JOY\$

la
joybank
200 JOY\$

la
joybank
10 JOY\$

la
joybank
50 JOY\$

la
joybank
500 JOY\$

la
joybank
200 JOY\$

la
joybank

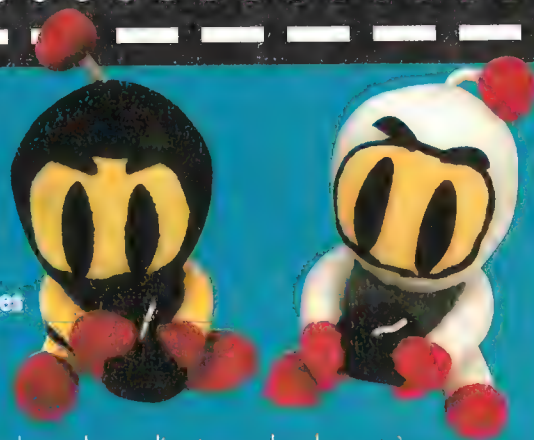
Mr Zlu l'aime, ce mois de juin.

Et pour cause : le grand retour du soleil est annoncé ! Enfin, le soleil, Mr Zlu, il n'aime pas trop. Et pour cause : ça fait tout chaud, ça fait mal aux yeux, ça fait fondre les chewing-gums sur le bitume, et ça dure bien souvent toute la journée. Mais, le soleil, c'est aussi l'arrivée de l'été, saison que Mr Zlu adore. Et pour cause : officiellement proclamée saison des amours, l'été représente pour Mr Zlu tout ce qu'il aime chez la gent féminine. Décolletés, jupes courtes, et surtout, surtout, les sacs à main. Et pour cause : les sacs à main sont toujours pleins d'objets insolites, dont l'utilité trop souvent inconnue restera à jamais le secret de ces créatures dont Mr Zlu aime tant tirer les cheveux : les femmes. Ah, quelle drôle de vie. Heureusement que la Joybank est là !

Lot n° 1
2 Peluches
Bomberman
15 gagnants

Offertes par Asian Alternatives
Mise à prix : 200 Joy\$

C'est bien connu, les filles adorent les peluches. En voici une qui ne dépareillerait pas aux côtés des tubes bizarres et des curieux godets de poudre que l'on trouve dans les sacs à main. Profitez-en, on peut aussi dormir avec ces peluches. Vous pouvez également vous en servir comme matraque, ou même y cacher un gant de toilette. Moyennant bien sûr un petit coup de cutter.



Le règlement

1 L'été est la saison de toutes les dépenses, c'est bien connu. Alors, aucune chance qu'on te renvoie tes Joy\$, ils sont définitivement perdus. Pour toi en tout cas.

2 Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. S'il manque quoi que ce soit, on se fera un plaisir de le brûler avec une loupe, comme les scouts.

3 Ni moi, par exemple, ni personne ayant participé de près ou de loin à la Joybank, n'avons le droit d'y participer. Mais, m'en fout, on est en été quand même.

4 Après tout, l'été, c'est pour tout le monde. Mettez vos mises en commun si vous voulez, mais un seul nom sur le bulletin s'il s'agit.

même pas, c'est interdit et perdu d'avance.

5 Envoyez tout ça à : Joypad Joybank - 6 bis, rue Fournier - 92110 Clichy. Même si y a personne, parce qu'on va se faire bronzer sur la plage avec les plus jolies filles de la planète. On trouvera bien un hiver pour s'en occuper.

6 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 67 de Joypad. C'est en septembre.

7 Il faut nous envoyer tes mises. Si on a pas de Joy\$, tu ne pourras pas participer à l'opération "Sac à main".

8 Même si tu mises sur plusieurs lots, auquel cas, il faut bien les séparer.

9 Pfff, quelle chaleur. J'ai déjà écrit 8 articles, alors, hein,

ank

Résultats de la Joybank 63

LOT N° 1 : BLOUSON "MICRO MACHINES"

- 8 000 Joy\$: GLAUERT Franz
6 495 Joy\$: WALTHERY Vincent
6 305 Joy\$: DIFINE Betty
5 500 Joy\$: COUROUGE Guillaume
5 280 Joy\$: MARCELLIN Sébastien
4 980 Joy\$: VIDAL Charles
4 822 Joy\$: GUERON Richard
4 102 Joy\$: MARTINEZ Jaime
3 620 Joy\$: BARLEVILLE Frédéric
3 350 Joy\$: GAUTHIER Laurent
3 290 Joy\$: LESCOUR Guy
2 910 Joy\$: BEAUDERX Denis
2 870 Joy\$: BEAUCHARD Alexandre
2 350 Joy\$: ADAM David
1 830 Joy\$: BISSARDON Benoît
1 825 Joy\$: ANADORI Christian
1 650 Joy\$: COSTALUNGA Allan
1 580 Joy\$: PLUCHOT Christophe
1 440 Joy\$: TRUONG Christophe

LOT N° 2 : JEU "PETE SAM-PRAS" SUR PLAYSTATION

- 11 610 Joy\$: PERES Bruno
8 945 Joy\$: CLUTH Olivier
8 840 Joy\$: PASCUAL Antoine
8 655 Joy\$: POURSACCI Claude
8 500 Joy\$: GAUDIN Hervé

LOT N° 3 : MICRO MACHINES "STAR WARS"

- 10 000 Joy\$: GLAUERT Franz
8 500 Joy\$: LO PHUAC
8 090 Joy\$: LAFONT Jean-Rémi
7 328 Joy\$: BOUCHEZ Frédéric
7 210 Joy\$: ROUZE Antoine
6 308 Joy\$: ANDRE Sébastien

LOT N° 4 : CASQUETTE ET BRIQUET "MICRO MACHINES"

- 6 220 Joy\$: CRASSOUS Adrien
5 860 Joy\$: QUINOUT Antoine
5 360 Joy\$: DENIS Romuald
4 963 Joy\$: BRUNET Laurent
4 736 Joy\$: GAUCHER Julien
4 330 Joy\$: CYRIL Martin
4 284 Joy\$: SALLIET Claire
4 085 Joy\$: PINTO Salvador
4 030 Joy\$: HEID Benjamin
3 863 Joy\$: LEFRERE Claude

Lot n° 4 1 jeu Porsche Challenge (PS) 4 gagnants

Offerts par SONY C.E.
Europe

Mise à prix : 400 Joy\$

La Porsche Boxter, c'est l'accessoire indispensable au processus de séduction estival. Et après, vous aurez tout loisir de pirater le sac à main de votre conquête. Mr Zlu vous le garantit : dites "On va faire un tour en

Porsche?", et c'est gagné. Grâce à Porsche Challenge, vous deviendrez enfin, comme Mr Zlu, un grand séducteur. Et pour cause.



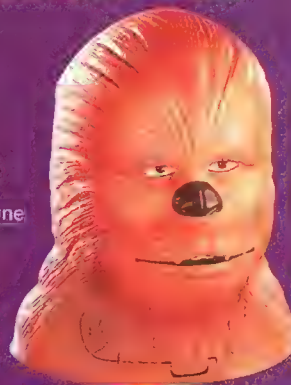
Challenge

Lot n° 2 1 Micro Machines Star Wars (Chewbacca) 4 gagnants

Offertes par Ideal

Mise à prix : 200 Joy\$

Après tout, Star Wars, c'est une saga. Alors, on en a encore. Il s'agit ce mois-ci du père Chewbacca. En voilà un qui n'aime pas l'été, c'est sûr. Et pour cause : poilu comme il est... Mr Zlu en sait quelque chose, les poils, ça tient chaud. C'est même fait pour ça. Mais, ce Chewbacca-là, il s'ouvre. Comme ça, ça l'aère. Il en a de la chance, lui.



Lot n° 3 1 Carte Magic dédiéee par Richard Garfield 3 gagnants

Offertes par Wizards
of the Coast

Mise à prix :
1 000 Joy\$

C'est ça qui peut être plus classe, par un bel après-midi d'été, que de jouer à une terrasse de café à Magic avec des cartes dédiées par le créateur du jeu lui-même? Presque rien, et pour cause : c'est la top star! Si, bon, peut-être jouer à la pétanque en chemise à fleurs avec des boules en mousse rose agglomérée.



VENTES AUX ENCHÈRES JOYPAD 65

Nom :

Prénom :

Adresse :

Votre console :

Votre mise : Lot n°1

Lot n°2

Bon à découper et à remplir en lettres
minuscules. Date limite d'envoi :

JOURNAL DES ACHATS

BANQUER SANS CASQUER



L'existence des Action Replay remonte aux consoles 8 bits. Alors que les premiers accessoires du genre permettaient aux joueurs de trouver eux-mêmes les codes, les versions 32 bits (PlayStation et Saturn) restent tributaires de la publication de codes. Autant dire qu'il faut pouvoir les trouver pour véritablement user de l'objet. Après, il ne vous reste plus qu'à découvrir toutes les astuces de vos jeux, certains codes étant enregistrés directement dans la carte.

D'un usage simple, l'Action Replay aidera les joueurs... les moins doués !

Faut-il craquer pour l'Action Replay ?

Les Action Replay pour 32 bits se présentent sous la forme de cartouches se branchant sur les ports prévus à cet effet sur les deux machines. Sur PlayStation, il s'agit du port externe protégé par un clip en plastique, à l'arrière de la console. Et sur Saturn du port cartouche traditionnel.

Qu'est-ce que l'Action Replay ?

Le principe est assez simple : lorsque vous allumez votre console, après les écrans d'intro des systèmes, apparaissent ceux des Action Replay. Vous pouvez alors sélectionner, parmi une liste de jeux pré-enregistrée dans la cartouche, les codes que vous souhaitez activer, en entrer de nouveaux pour ces mêmes jeux ou d'autres plus récents, ou encore gérer la mémoire des machines (carte mémoire PlayStation, mémoire interne Saturn ou mémoire de la cartouche Action Replay).

bémol : n'en tireront pleinement parti que ceux d'entre vous qui possèdent un PC. En surfant sur le wouaib, vous pourrez trouver vos codes sur les serveurs mis en place à cet effet. Un port série sur chaque cartouche permet d'ailleurs de "downloader" ou télécharger vos codes, afin de vous éviter la fastidieuse étape de la saisie. C'est un peu limitatif, je vous l'accorde. En fait, pour simplifier, le plus rapide restera tout de même de consulter la rubrique astuce du père Kendy, puisqu'à partir de maintenant et jusqu'à désormais, vous y trouverez des codes chaque mois.

Pour quoi faire ?

Les possibilités sont assez vastes : vies, temps, continues, munitions infinies, nouveaux persos ou véhicules cachés accessibles dès les premières parties, etc., bref, toutes les gruges et anti-sèches possibles et ima-



Comment ça marche ?

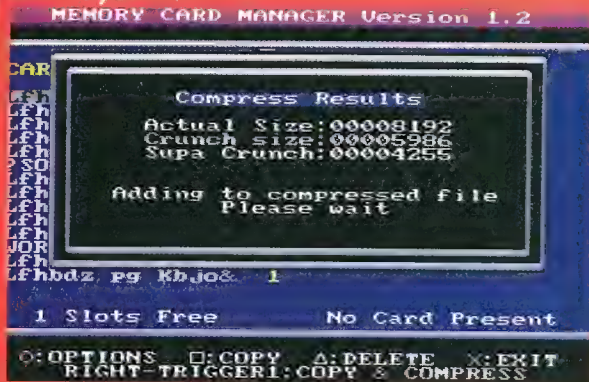
▲▲ ais, profitons de ce paragraphe au titre

La cartouche PlayStation s'enfiche dans le port externe, à l'arrière de la machine, tandis que la version Saturn s'utilise comme n'importe quelle autre cartouche.

ACTION

Que ce soit sur Saturn ou PlayStation, l'interface fonctionne de la même façon.

Sur PlayStation



L'écran de compression, avec les résultats de la manœuvre.



Le menu principal.



Les jeux préprogrammés sont sélectionnables dans ce menu.



C'est sur cet écran que vous saisirez les nouveaux codes.

ginables peuvent être obtenues moyennant ce système. Le tout, c'est bien sûr d'avoir le code. Notons que l'Action Replay PlayStation permet de compresser vos sauvegardes, bien que ce ne soit pas très pratique, à moins de stocker les fichiers compressés sur une deuxième carte. De plus, vous pourrez passer de NTSC en PAL sur l'écran Action Replay, et la version Saturn de la cartouche sert aussi d'adaptateur.

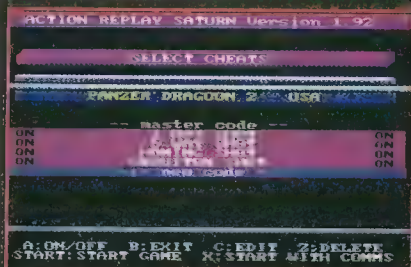
Le prix de tout ça

Nous en arrivons au plus important : est-ce que ça vaut vraiment le coup ? Considérons donc avant tout le prix, qui tourne aux environs de 350-400 francs pour une cartouche munie de ses codes pré-enregistrés. Il s'agit de vieux jeux, bien entendu, mais des hits avant tout comme Wipeout, Tekken, Formula One, ou Virtua Fighter 2. Sega Rally, Street Fighter Zero respectivement sur PlayStation et Saturn. Environ 60 jeux sont préprogrammés, pour diverses nationalités. Le principal problème reste la disponibilité des codes. Si vous avez accès aux codes (en consultant l'ouvrage par exemple !), l'Action Replay est, tant sur PlayStation que sur Saturn, une bonne affaire.

Ou sur Saturn



Menu Principal.



Les différents codes disponibles sur un jeu (vous pouvez en activer la totalité ou une partie).



L'écran de gestion de la mémoire.



Les Action Replay PlayStation et Saturn permettent tous les délires, pourvu qu'on ait les codes.



JOYRAD ACHATS
BANQUE SANS CASQUE

Turok, l'un des
deux véritables
hits de la N64
Européenne.



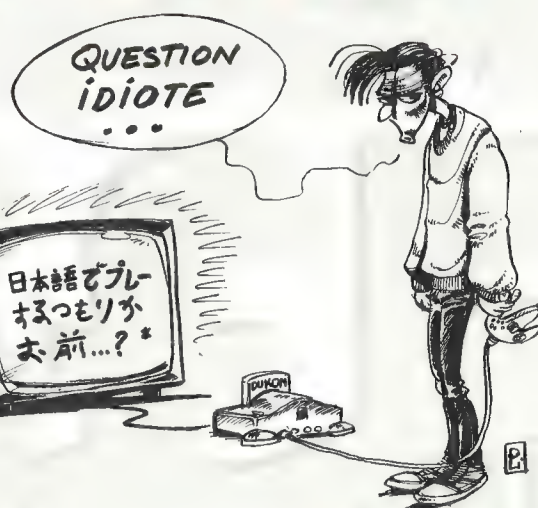
NINTENDO 64

Faut-il préférer la version japonaise?

Alors que les Nintendo 64
européennes envahissent
nos supermarchés,
faut-il vraiment craquer
ou lui préférer les modèles
américain et japonais?
Il semble que les machines
européennes n'aient rien
à envier à leurs
homologues, loin de là.
La guerre des 50/60 Hertz
n'aura pas lieu.

Ce qu'il faut savoir

Tout d'abord, la vente des N64 japonaises a été déclarée illicite sur notre territoire en vertu des lois de protection des marchés. Il vous sera donc assez difficile d'en trouver en magasin. Toutefois, si vous tenez absolument à vous en procurer une, il vous faudra déboursier en moyenne 2500 F (contre 1900 F pour la version européenne). N'oubliez pas que la console nipponne est prévue pour fonctionner en 110 volts, ce qui oblige à utiliser un transfo 110/220 volts (comptez entre 100 et 150 F) et à respecter par conséquent certaines précautions d'emploi : une étourderie et votre nouvelle console grille ! * ALORS PETIT, ON ESSAYE DE JOUER EN JAPON. Enfin, pour profiter de tous les jeux, il faudra investir dans un adaptateur universel (soit 299 F). Au final, vous vous retrouvez donc avec une facture avoisinant les 3000 F (!) contre 2 199 F pour une N64 européenne et son adaptateur universel. Enfin renseignez-vous sur toutes les conditions concernant la garantie et le SAV : le marché de l'import réserve parfois quelques mauvaises surprises.



En attendant la française,
voici la Nintendo 64 allemande.



Gare aux idées reçues

D'un point de vue purement technique, sachez que la console nipponne est à la norme NTSC et nécessite un téléviseur compatible avec ce standard vidéo – ce qui est actuellement loin d'être le cas de la majorité des téléviseurs sur le marché (contrairement à ce que prétendent certains magasins !). Au contraire, les N64 européennes fonctionnent sur des téléviseurs Pal/Sécam, soit la quasi-totalité des TV vendues en France. La plupart d'entre vous pensent que les jeux tournent plus lentement sur une N64 européenne. En fait, tout dépend des jeux ! Par exemple, ISS64, la version



ISS 64, une version européenne plus
complète que son homologue japonaise.

que son homologue nipponne et Doom US rame sur une N64 européenne. En gros, la fameuse règle du 60/50 Hertz ne se vérifie plus. Il faut considérer le problème au cas par cas. Tout ce que l'on sait, c'est que les développeurs apportent quelques modifications (notamment pour la vitesse) lors de l'adaptation européenne des jeux. Enfin, dernier coup dur pour les consoles importées, certains jeux sont protégés contre les adaptateurs universels (par exemple Starfox 64).

Bref, une N64 japonaise, c'est illégal, c'est onéreux (3 000 F), ça nécessite une télé NTSC, ça peut griller et les conditions de garantie sont souvent nébuleuses.



SCOREGAMES

MULTIMEDIA

C'EST LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

5 RACHETONS* AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO SUR CONSOLE ET PC !
(Paiement immédiat en magasin)

+ DE 12.000* JEUX PLAYSTATION OCCASION

Exemple de prix d'occasion :

ANDICOOT	219 F	FORMULA ONE	219 F
ION DERBY 2	219 F	RESIDENT EVIL	219 F
TRILOGY	219 F	TEKKEN 2	269 F
		TOMB RAIDER	219 F

+ DE 8.000* JEUX SATURN OCCASION

Exemple de prix d'occasion :

DESTRUCTION DERBY	219 F	TOMB RAIDER	219 F
LEGEND OF THOR	219 F	VIRTUA COP 1 + GUN	269 F
MYST	169 F	VIRTUA FIGHTER 2	169 F
STREET F. ALPHA 2	269 F	WORLD WILD SOCCER	219 F

PLAYSTATION / SATURN

OverBlood 349 F	La Cité des Enfants Perdus NEW	Soul Blade 369 F	Perfect Weapon 349 F	Wing Commander 4 349 F
Andal Heart 349 F	Rage Racer 369 F	V-Rally 349 F	Monster Truck NEW	ISS Pro. 369 F
Tomberman 329 F	Manx TT 369 F	Fighters Megamix 369 F	Sky Target 369 F	Pandemonium 369 F

SUPER NINTENDO / MEGADRIVE

War Games 299 F	Marvel Super Heroes 369 F	Terranigma 299 F	Sonic 3D 369 F	ISS de Luxe 299 F
--------------------	------------------------------	---------------------	-------------------	----------------------

NINTENDO 64

ave Race 549 F	ISS 64 529 F	Torok 529 F
-------------------	-----------------	----------------

DES FAX : 01 53 320 321

R VOS JEUX PAR MINTEL

36 15
SCORE GAMES

en JUIN
SCORE-GAMES
FETE SES

5 ANS

A CETTE OCCASION

**2 JEUX
ACHETES
= 1 JEU
OFFERT***

(Pour un minimum de 200F d'achat. Parmi un choix de jeux d'une valeur inférieure à 100F. Offre valable jusqu'au 31/07/97)

SCORE-GAMES ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 Paris
M° St Lazare (face à la gare St Lazare)
Tél. : 01 53 320 320

JUSTIEU 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS M° JUSTIEU Tél. : 01 43 29 59 59	CRETEIL (94) 5 rue du Gal Leclerc 94000 CRETEIL Tél. : 01 49 81 93 93 (entrée rue piétonne, Créteil ville)
ST MICHEL 56 boulevard St Michel 75006 PARIS RER LUXEMBOURG Tél. : 01 43 25 85 55	KREMLIN BICETRE (94) 30 bis av de Fontaineble 94270 KREMLIN BICETRE Tél. : 01 43 901 901
VICTOR HUGO 137 av. Victor Hugo 75116 PARIS M° RUE DE LA POMPE Tél. : 01 44 05 00 55	TOULOUSE (31) 14 rue Temponnières (angle 1 rue St Rome) 31000 TOULOUSE Tél. : 05 61 216 216
CHELLES (77) Centre Cial Chelles 2 Nationale 34 77508 CHELLES Tél. : 01 64 26 70 10	COMPIEGNE (60) 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE Tél. : 03 44 20 52 52
VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES Tél. : 01 39 50 51 51	AMIENS (80) 19 rue des Jacobins Gale des Jacobins 80000 AMIENS Tél. : 03 22 97 88 88
LA DEFENSE (92) C. Cial Les Quatre Temps Rue des Arcades Est - Niv. 3 Tél. : 01 47 73 00 13	POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulien 86000 POITIERS Tél. : 05 49 50 58 58
ANTONY (92) 25 av. de la Division Leclerc Nationale 20 92160 ANTONY RER : B Tél. : 01 46 665 666	NOUVEAUX MAGASINS
ST DENIS (93) C. Cial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 ST DENIS Tél. : 01 42 43 01 01	PARIS (15) 365 rue de Vaugirard 75015 PARIS M° CONVENTION Tél. : 01 48 76 60 00
PANTIN (93) 63 av. Jean Lolive Nationale 3 93500 PANTIN M° HOCHÉ Tél. : 01 48 441 321	FONTENAY SOUS BOIS (93) C. Cial Val de Fontenay (à côté de Toys'us) 94120 FONTENAY SOUS BOIS
PARINOR (93) C. Cial Parinor - Niv. 1 93606 AULNAY S/BOIS Tél. : 01 48 67 39 39	CERGY PONTOISE (95) C. Cial Cergy 3 Fontaine (à côté de la FNAC) 95000 CERGY

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUEES SONT
VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Tél Date de naissance/...../..... Code Client [] [] [] [] [] []

JEUX	Console	Neuf	Ocasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte Bancaire

Expire le/.....

JOYPAD ACHATS

BANQUE SANS CASQUER

L'ARGUS DES JEUX VIDÉO

A quel prix acheter l'occasion ?

Rayman se la joue platine

Rayman, jeu de plate-forme sorti parmi les premiers softs de la PlayStation, se prépare à rejoindre dès le 6 juin 1997 la gamme Platinum ! Avec un nouveau packaging, un prix en conséquence (169 francs), et un partenariat avec les biscuits Fingers qui permettra de gagner des objets de la boutique Rayman (stylos et compagnie). Rayman entre dans le cercle très fermé des best-sellers Platinum.



Le pack de la peur

Virgin interactive commercialise à partir de fin mai un pack spécial Resident Evil, contenant le jeu, bien sûr, ainsi qu'une carte mémoire 15 blocs personnalisée pour le jeu, et un sticker "Stick'n play" (pour habiller votre PlayStation), le tout pour 349 F ! Pour tous ceux qui hésitaient encore à se faire peur avec un des plus gros hits PlayStation, c'est une offre incontournable.

Sega s'engage

Entre le 28 mai et le 28 juin (ça tombe pile sur un mois, dites donc), Sega lance l'opération "Vous avez quinze jours changer de planète". Pourquoi quinze jours alors que ça dure un mois ? Eh bien, c'est simple et de bon goût, si vous achetez une Saturn pendant cette période d'un mois, vous avez quinze jours pour la tester, et vous faire rembourser si vous n'êtes pas satisfait. Si c'est le cas, vous n'aurez qu'à téléphoner au 08 36 68 01 10 (mais attention, toujours durant cette période d'un mois) et les démarches à suivre vous seront indiquées.

Offre valable du 28 mai au 28 juin 97

VOUS AVEZ 15 JOURS POUR CHANGER DE PLANÈTE.

SATISFAIT OU REMBOURSÉ modalités au : 08 36 68 01 10*

*Offre réservée aux clients acheteurs de la Saturn 1600. L'offre est valable jusqu'au 28 juin 1997. Sega Saturn achète votre Saturn 1600 à 110 000 francs. Les frais de transport et de remboursement sont à la charge du client. L'offre est réservée aux clients acheteurs de la Saturn 1600.

SEGA SATURN

Joypad vous donne les tarifs de l'occasion. Achetez vos jeux mieux et moins chers. Vous trouverez aussi désormais le Top des ventes de l'occaz, une façon intelligente de repérer les valeurs sûres.

PLAYSTATION			SATURN		
	PRIX MOYEN* CONSTATÉ	PRIX* CONSEILLÉ		PRIX MOYEN* CONSTATÉ	PRIX* CONSEILLÉ
Suikoden	285	290	Soviet Strike	230	240
Command & Conquer	250	250	Tomb Raider	240	250
Vandal Hearts	265	280	Virtual On	220	230
Tomb Raider	225	240	Dark Savior	220	250
Die Hard Trilogy	240	250	Sega Rally	200	200(!)
Tekken 2	250	260	Exhumed	225	240
Formula One	240	250	Torico	225	250
Legacy Of Kain	260	280	Bomber Man	255	260
The Lost Vikings 2	265	275	Die Hard Trilogy	255	265
NBA In The Zone 2	260	260	ManX TT	250	270
Total NBA 97	230	250	Mister Bones	230	250

*PRIX MOYEN CONSTATÉ : C'est le prix moyen. Une sorte de moyenne, quoi. Entre tous les prix que j'ai collectés à la sueur de mon front. En fait, c'est suivant la formule suivante: $(\sum(X1+X2+...+Xn)) / n$. Au moins, vous savez ce que c'est que le prix moyen.

*PRIX CONSEILLÉ : Le prix 2 est un petit malin qui masque son identité de prix car. En fait, comme il gueule sur tous les toits qu'il est le bon prix, qu'il ne faut pas plus, sous risque d'épilepsie foudroyante, il se cache. Il n'assume pas, c'est un l

Le Top de l'occaz SCOREGAMES

Vous retrouverez désormais chaque mois le Top de l'occaz, réalisé en collaboration avec les magasins Scoregames. Vous pourrez ainsi voir quels sont les titres les plus vendus en occasion. Il ne s'agit ici que d'un classement indicatif, puisqu'il ne prend pas en compte la totalité des ventes d'occasion sur le territoire français. C'est toutefois un bon baromètre pour trouver les valeurs sûres de l'occaz.

TOP PLAYSTATION

1. Tomb Raider
2. Resident Evil
3. Die Hard Trilogy
4. Formula One
5. Legacy of Kain
6. Chevaliers de Baphomet
7. Destruction Derby 2
8. Crash Bandicoot
9. Soviet Strike

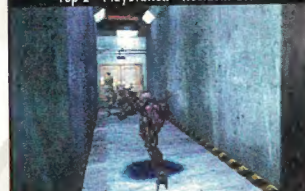
TOP SATURN

1. Sega Rally
2. Tomb Raider
3. Worldwide Soccer 97
4. Die Hard Arcade
5. Daytona USA
6. Command & Conquer
7. Alien Trilogy
8. Daytona Champ. Edition
9. Rayman

Top 1 - PlayStation - Tomb Raider.



Top 2 - PlayStation - Resident Evil.



Top 3 - PlayStation - Die Hard Trilogy.



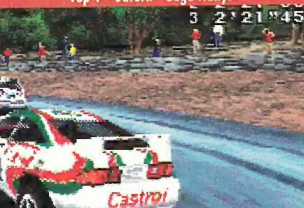
Top 3 - Saturn - Worldwide Soccer 97.



Top 2 - Saturn - Tomb Raider.



Top 1 - Saturn - Sega Rally.





Refroidissement air ou liquide,
Les sensations s'accroissent, l'ennui est stoppé net !

Refroidissement air
ou liquide, Speedfight
est un concentré de
performances : reprises
franches, accélérations
nettes, laissent sur
place toutes les situa-
tions délicates. Un frei-
nage puissant et
progressif couplé à un
système anti-levée et le
Speedfight conserve à



chaque seconde une
adhérence parfaite de
la roue avant.



MAINTENANT, ON ARRÊTE DE JOUER !

SOULBLADE™

LE JEU DE COMBAT

**QUI TRANCHE AVEC
CE QUE VOUS CONNAISSEZ.**

namco

TM & © 1995, 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. *2,23F/mn TTC
et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Sony Game Line: 08 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

3615 PlayStation*

